Wii • NINTENDO DS • RETRO

10/08 • AUSGABE 135 • € 3,50

N-ZONE

DAS MEISTGEKAUFTE NINTENDO-MAGAZIN • WWW.N-ZONE.DE

4 194373 903504 10

Österreich € 4,00; Schweiz sfr 7,00; Benelux € 4,20
Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 4,50

SONIC TOTAL
Direkt vom Entwickler: Heiße Infos zu Unleashed und Chronicles

PIXEL-POWER
NEU: Jetzt mit dickem Retro-Special!

FIRE EMBLEM DS
Gespielt: So gut ist der Strategie-Zauber!

XXL-TEST: Wie dick ist der Wii-Hüpfer?

WARIO LAND THE SHAKE DIMENSION

DE BLOB
EXKLUSIV-TEST: 4 Seiten zum Wii-Überraschungs-Hit!

N-ZONE 10/08

Wario Land: The Shake Dimension I de Blob I Sonic Chronicles I Final Fantasy IV I FIFA 09 I James Bond 007: Ein Quantum Trost I Viva Piñata DS I Fire Emblem DS

Deine Wünsche wurden erhört.

Tiefpreis Garantie.
Bei uns bekommst Du die meisten Artikel zu Taschengeld-Preisen.

Belohnung für jeden Kauf.
sqoops-cents kannst Du auf sqoops.de wie bares Geld einsetzen.

Kostenlose Lieferung.
Ab einem Bestellwert von 30 Euro liefern wir frei Haus.

Gutscheine fürs Weitersagen.
3 Euro gibt's für jede erfolgreiche Empfehlung (Warenwert mind. 20 Euro).

de Blob (Wii)
48,90 €
73 sqoops-cents verdienst Du beim Kauf
erhältlich ab 26.09.2008

Soul Calibur – Legends (Wii)
57,90 €
87 sqoops-cents verdienst Du beim Kauf
erhältlich ab 28.08.2008

LEGO Batman (Wii)
38,90 €
58 sqoops-cents verdienst Du beim Kauf
erhältlich ab 10.10.2008

Wario Land: The Shake Dimension (Wii)
48,79 €
75 sqoops-cents verdienst Du beim Kauf
erhältlich ab 26.09.2008

Star Wars – The Force Unleashed (Wii)
57,50 €
86 sqoops-cents verdienst Du beim Kauf
erhältlich ab 18.09.2008

Admin Longsleeve (White)
29,50 €
44 sqoops-cents verdienst Du beim Kauf

Consolero Kapu (Black)
49,50 €
74 sqoops-cents verdienst Du beim Kauf

Consolero TruckerCap (Olive)
18,50 €
28 sqoops-cents verdienst Du beim Kauf

Spielend einfach bestellen auf www.sqoops.de

sqoops

Welcome to the other site!

www.sqoops.de

VON LINKS

OBERE REIHE:
Stefanie Schetter (Redaktion)
Sebastian Billmeier (Redaktion)
Maik Koch (Online-Redaktion)
Sebastian Stange (Redaktion)
David Mola (Layout)
Timo Pape (Redaktion)

UNTERE REIHE:
Christoph Kraus (Redaktion)
Thomas Eder (Redaktion)
David Martin (Online-Redaktion)

N-ZONE IM NEUEN LOOK!

Stillstand ist Rückschritt – Willkommen in der N-ZONE-Generation 4.0!

Kennern der N-ZONE ist es vielleicht schon beim Blick auf das Cover dieser Ausgabe aufgefallen: Wir haben das Heft optisch wie auch inhaltlich einer Frischzellenkur unterzogen. So haben wir Rubriken überarbeitet, neue Ideen integriert, Überflüssiges entfernt und rundum ordentlich Feinschliff betrieben. Das Ergebnis zahlreicher Überstunden und Nachtschichten liegt nun vor euch und wir hoffen, dass sich unsere Mühen gelohnt haben und ihr Gefallen an der neuen N-ZONE findet! Doch bedeutet dieses sogenannte Redesign nicht, dass das Heft auf alle Ewigkeit nicht mehr verändert wird. Im Gegenteil – wir möchten von euch Anregungen, Wünsche und natürlich auch Kritik, damit wir das Heft auch in Zukunft den Wünschen unserer Leser entsprechend gestalten können. Lasst uns also bitte wissen, wie euch die neue Optik und der überarbeitete Aufbau gefallen, schließlich seid ihr die Leser, für die wir uns Monat für Monat ins Zeug legen, um euch mit der N-ZONE zu informieren, zu beraten und zu unterhalten! In unserem Forum unter www.n-zone.de habt ihr dazu die Gelegenheit. Vielen Dank!

GAMES CONVENTION & MEHR

Auch in diesem Jahr haben wir auf der Games Convention im Akkord Pressetermine wahrgenommen, um euch die heißesten Infos rund um das Geschehen in Leipzig zu liefern. Aber auch schon im Vorfeld der Messe hatten wir Gelegenheit, die kommenden Kracher des Herbsts und Winters anzuspielen – oder im Falle von *de Blob* sogar exklusiv zu testen. Ein weiterer Titel, den wir in dieser Ausgabe enthüllen: Segas *The House of the Dead: Overkill*. Dazu kommt der Mega-Import-Test von *Wario Land: The Shake Dimension*, den ihr auf Seite 66 findet. Und zu guter Letzt noch etwas für die DS-Spieler unter euch: Wir haben den Remakes von *Final Fantasy IV* und *Dragon Quest IV* für Nintendos Handheld auf den Zahn gefühlt!

REICHT'S?

In der letzten Ausgabe der N-ZONE haben wir in der Reportage „Jetzt reicht's!" Hersteller, Leser und User aus unserer Community (www.n-zone.de) nach Kommentaren zu der Flut an Casual-Titeln gefragt. Dass wir mit dieser Reportage auf ein so großes Echo aus den Reihen der Nintendo-Fans stoßen würden, hätten wir nicht zu glauben gewagt: Eine Vielzahl an unterschiedlichsten Meinungen von Lesern zu dem Casual-Boom trudelte in den Tagen nach der Veröffentlichung des Hefts bei uns ein! Aufgrund dieses Interesses seitens der Fans liefern wir euch auf Seite 39 dieser Ausgabe die Fortsetzung der „Jetzt reicht's!"-Reportage – lest diesmal die besten Reaktionen der Leser und was wir dazu sagen.

Eine spaßige Lektüre wünscht
euer N-ZONE-Team

TEST: WARIO LAND: THE SHAKE DIMENSION

Wir haben die japanische Fassung des neuesten Wii-Auftritts des dicken Unsympathen getestet. **SEITE: 66**

TEST: DE BLOB

In unserem exklusiven Test zu dem stylishen Titel aus dem Hause THQ erfahrt ihr, ob das Spiel den Vorschusslorbeeren gerecht wird! **SEITE: 48**

VORSCHAU: FIFA 09

Fußball-Fans aufgepasst: Wir haben brandheiße Infos zum neuen *FIFA*! **SEITE: 22**

NEWS

Allgemeine News	08
Import-News	64

REPORTAGE

Games Convention 2008	14
Jetzt reicht's! Die Nachlese	38
Spielegigant auf Wachstumskurs	90

JEDEN MONAT

DVD-Cover	93
DVD-Inhalt	06
Impressum	96
Termine	40
Die besten Spiele	42
Startseite Test	46
Startseite Vorschau	16
Leserbriefe	74
Nachspiel	97
Spielerforum	78
Zeugnis	95

VORSCHAU

Wii

Family Trainer	24
FIFA 09	22
The House of the Dead: Overkill	18
James Bond 007: Ein Quantum Trost	26
SimCity Creator	28
Sonic Unleashed	30

DS

Fire Emblem DS	36
Sonic Chronicles: Die dunkle Bruderschaft	32

TEST

Wii

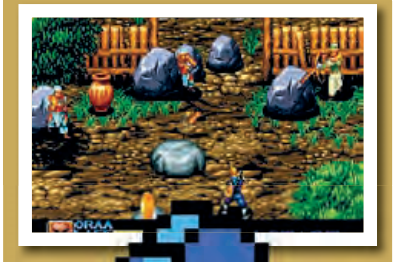
de Blob	48
Dream Pinball 3D	55
Hardware	72
Off Road	54
Opoona	53
Pool Party	55
Soulcalibur Legends	52
Tischfußball 2008	54
Wario Land: The Shake Dimension	66

DS

Civilization Revolution	62
Di-Gata	63
Dinosaur King	61
Dragon Quest: Die Chronik der Erkorenen	58
Dream Pinball 3D	63
Final Fantasy IV	56
Punkt, Punkt, Komma, Strich: Die Pinselparty	46
The Woodleys - Summer Sports	46
Viva Piñata : Poket Paradise	60

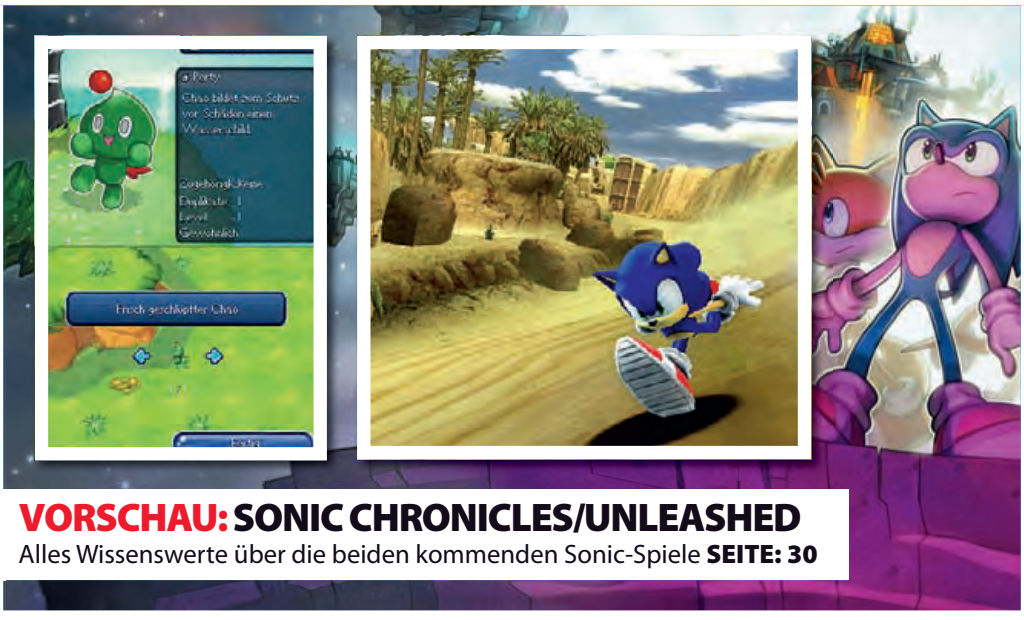
RETRO: NEUE N-ZONE-RUBRIK

In unserer Retro-Rubrik findet ihr alles über die Virtual Console, Sammlerstücke, klassische Nintendo-Spiele und die beliebtesten Spiele-helden. **SEITE: 82**



VORSCHAU: THE HOUSE OF THE DEAD: OVERKILL

Wir enthüllen Segas neuen Lightgun-Shooter! **SEITE: 18**



VORSCHAU: SONIC CHRONICLES/UNLEASHED

Alles Wissenswerte über die beiden kommenden Sonic-Spiele **SEITE: 30**

TIPPS

Wii

Art of Fighting 2 (VC)	83
Samurai Shodown II (VC)	83
Super Smash Bros. Brawl	92

DS

Guitar Hero On Tour	92

RETRO

Jäger und Sammler	84
Virtual Console	86
Retro-Helden hautnah	90
Die 10 ...	88

ALLE TITEL IN DIESER AUSGABE:

Art of Fighting 2 (VC)	83
Castlevania: Order of Ecclesia	08
Celebrity Sports Showdown	65
Civilization Revolution	62
Cursed Mountain	11
de Blob	48
Di-Gata	63
Dinosaur King	61
Dragon Quest: Die Chronik der Erkorenen	58
Dream Pinball 3D	55, 63
Family Trainer	28
FIFA 09	24
Final Fantasy IV	56
Fire Emblem DS	37
Guitar Hero On Tour	92
James Bond 007: Ein Quantum Trost	22
Mushroom Men	11
Off Road	55
Onechanbara: Bikini Zombie Slayers	11
Opoona	53
Pool Party	55
Punkt, Punkt, Komma, Strich: Die Pinselparty	46
RTL Biathlon 2009	10
Samurai Shodown II (VC)	83
SimCity Creator	28
Slide Adventure: Mag Kid	64
Sonic Chronicles: Die dunkle Bruderschaft	32
Sonic Unleashed	30
Soulcalibur Legends	52
Super Smash Bros. Brawl	92
Swords & Soldiers	65
Tischfußball 2008	54
The House of the Dead: Overkill	18
The Woodleys - Summer Sports	54
TrackMania DS	11
Viva Piñata: Pocket Paradise	60
Wario Land: The Shake Dimension	66

AUSSERDEM IM HANDEL ERHÄLTLICH:

N-ZONE-Premium 10/08 mit DVD, Asia-Kult-Booklet, Wii-Skins, Stickern und Postern

DVD* DEFEKT?

Die DVDs werden nach bestem Wissen und Gewissen geprüft und entwickelt. Auf dem Weg vom Kopierwerk zur Druckerei oder von dort in die Läden und zu den Abonnenten kann es jedoch schon einmal passieren, dass eine DVD während des Transports beschädigt wird. Sollte die DVD auf eurem serienmäßig ausgestatteten PAL-System oder eurem DVD-Player nicht lauffähig sein, dann könnt ihr diese selbstverständlich bei uns umtauschen. Schickt die DVD dazu an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion N-ZONE,
Kennwort: DVD 10/2008, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

COMPUTEC MEDIA haftet nicht für Schäden gleich welcher Art, die sich aus dem Gebrauch einer beigelegten DVD ergeben. Die Benutzung der DVDs erfolgt auf
eigene Gefahr.

* Die N-ZONE-DVD ist in der „Magazin"-Variante nicht enthalten!

TOP-THEMA

Wario Land: The Shake Dimension (Import) (Wii)
So geht's los! – Das Intro
So funktioniert's! – Das Gameplay
So schneidet's ab! – Das Urteil

VORSCHAU

Wii
Samba de Amigo

DS
Age of Empires: Mythologies
Fire Emblem DS
Lock's Quest – Hüter der Welt
Sonic Chronicles: Die dunkle Bruderschaft

TEST

Wii
de Blob
Die Chroniken von Narnia: Prinz Kaspian
Opoona
Soulcalibur Legends
Summer Athletics

DS
Bangai-O Spirits
Dinosaur King
Final Fantasy IV
Civilization Revolution
Space Invaders Extreme
Viva Piñata: Pocket Paradise

Das aktuelle N-ZONE-DVD-Cover zum Ausschneiden findet ihr auf Seite 93 dieser Ausgabe!

BONUS

de Blob (Handbuch)
Guitar Hero World Tour (Xbox-360-Präsentation)
Leservideo: Shoppen im Nintendo World Store
Leservideo: Zelda: Destiny of Hyrule (Making-of)
Leservideo: Zelda: Destiny of Hyrule (Trailer)
Power-Prügler für VC
Star Wars: The Clone Wars (Making-of)
Super Smash Bros. Brawl: Solid Snake in Action
Tomb Raider Underworld

SPIELE-TRAILER

Crash: Herrscher der Mutanten
Deadly Creatures
LEGO Batman
Marvel Ultimate Alliance 2 – Fusion
MLB Power Pros 2008
MySims Kingdom
Populous DS
Prince of Persia: The Fallen King
Rayman Raving Rabbids TV Party (Hammerwerfen)
Rayman Raving Rabbids TV Party (Sprint)
Sam & Max: Season One
Shaun White Snowboarding
Sim City Creator
Sonic Chronicles
Spider-Man: Web of Shadows
Super Mario Stadium: Family Baseball

CENTRAL PARK IS HIDING A SECRET...

ALONE IN THE DARK

IM HANDEL ERHÄLTLICH

FÜR PC, PS2, XBOX 360 UND Wii

WWW.CENTRALDARK.COM

eden GAMES

ATARI

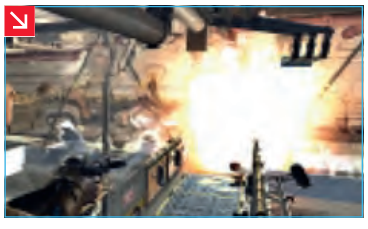
© 2008 Atari Interactive, Inc. All rights reserved. Developed by Eden Games SAS. Marketed and distributed by Atari, Inc. in North America and Atari Europe SASU in Europe. All trademarks are the property of their respective owners. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360, and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. NINTENDO, Wii AND THE SEAL OF QUALITY ICON ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. «PS» and «PlayStation» are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

TOPS & FLOPS

DIE NEUE LARA
Alison Carroll ist eine ehemalige Turnerin und verkörpert jetzt die neue Lara Croft. Ein heißes Mädel!

SCHLAFEN? KEINE CHANCE!
Während der Games Convention haben wir die Nacht zum Tag gemacht – aber das war's uns wert!

COOLSTES STATEMENT EVER!
Der *House of the Dead: Overkill*-Entwickler verriet: „Stripperinnen sind wichtig in einem Lightgun-Spiel!"



VERTUSCHUNG?
Viele Dritthersteller zücken nur sehr zögerlich Wii-Screenshots. Hat da etwa jemand was zu verbergen?

NICHT KAUFEN!
Flop des Monats: *Tischfußball 2008*. Davon wollen wir keine 2009-Version. Lieber am Kneipenkicker drehen!

CASTLEVANIA ALS SAMMLER-EDITION

... und jagen wir demnächst auch auf WiiWare Vampire?

Das Action-Adventure *Castlevania: Order of Ecclesia* wird neben einer ganz normalen Version auch als Limited Edition veröffentlicht – zumindest vorerst nur in Japan. Dort kommen beide Versionen am 23. Oktober in den Handel, während europäische Zocker noch bis zum vierten Quartal warten müssen. Die limitierte Sammler-Edition beinhaltet neben dem Spiel eine proppenvolle Soundtrack-CD mit 50 Songs sowie ein schickes Notizbuch aus Leder, ganz im Design des Spiels. Der Preis liegt bei umgerechnet 52 Euro. Ob und wann diese Edition auch in hiesigen Breitengraden erhältlich sein wird, ist nicht bekannt. Allerdings haben wir noch eine Info, die alle Spieler betrifft: Ein US-Spielemagazin schreibt, dass Konami eine traditionsreiche 2D-Serie als WiiWare-Titel in den Wii-Shop-Kanal bringt. Ist es *Castlevania*? **(dm/ck)**

DS | ACTION-ADVENTURE | Hersteller: Konami, **Termin:** 4. Quartal

PRINCE-OF-PERSIA-FILM: ERSTE BILDER

Gesichtet: der Kino-Prinz in Marokko

Hollywood-Star Jake Gyllenhaal übernimmt die Rolle des Prinzen im *Prince of Persia*-Film, der 2010 in die Kinos kommt. An seiner Seite spielt Gemma Arterton (*James Bond: Ein Quantum Trost*) die Prinzessin Tamira. Mehr Informationen haben die Produzenten des Films nicht verraten, auch Bilder gab es bisher keine zu bewundern. Mitte August tauchten allerdings Fotos vom Drehset in Marokko auf, die Jake Gyllenhaal in einem Teil seines Prinzenkostüms zeigen. Quelle der Fotos: justjared.buzznet.com. **(tw)**

NEWS-TICKER

+++ VERSCHIEBUNG *Crazy Machines* (N-ZONE-Wertung 76 %) verschiebt sich auf den 10. Oktober 2008. Das gab uns die zuständige PR-Agentur bekannt. **+++ TGC HOLT SICH WILDE-KERLE-LIZENZ** The Games Company (aktuelle Titel: *Paint by DS*, *Aquarium by DS*) hat sich die Rechte am fünften *Wilde Kerle*-Kinofilm gesichert. Wir konnten das DS-Spiel bereits antesten – es erinnert an *Another Code*, wird mit dem Stylus gespielt und hinterließ einen guten Eindruck. Weiter so! **+++ REDEVERBOT** Shigeru Miyamoto darf laut *New York Times* nicht mehr von seinen Hobbys erzählen. Damit soll verhindert werden, dass Mitbewerber Rückschlüsse ziehen, an welchen Spielen der Mario-Erfinder arbeitet. **+++**

EINE NEWS, ZWEI MEINUNGEN

Wii MOTIONPLUS: KEINER WUSSTE WAS!

Einen Tag vor der E3 2008 zog Nintendo völlig überraschend Wii MotionPlus aus dem Hut. Der Plastikaufsatz für die Wii-Fernbedienung verspricht eine direktere Bewegungserkennung und soll zum ersten Mal bei *Wii Sports Resort* (Termin: Frühjahr 2009) eingesetzt werden. Doch die Entwickler wussten bis zur Enthüllung nichts von dem Zubehör – was auf wenig Gegenliebe stieß!

CHRISTOPH KRAUS KOMMENTIERT:

Ich wette darauf, dass Nintendo einige auserwählte Entwickler im Vorfeld bereits eingeweiht hat, was Wii MotionPlus betrifft. Solch brisante Konzepte wird man allerdings kaum breit durch die Programmierer-Szene streuen, sondern schön für sich behalten. Dass andere Studios nichts davon erfahren haben, gehört wohl zur Unternehmensstrategie von Nintendo. Verständlich, denn natürlich will zunächst der Mario-Konzern selbst die dicksten Spiele anbieten! Aber die Tatsache, dass wir beispielsweise schon sehr lange nichts mehr von *Red Steel 2* gehört haben, macht die Sache für mich klar: Das Studio wusste schon längst, dass Wii MotionPlus kommen würde, und hat das Projekt deshalb von Grund auf neu geplant. Jetzt bestätigte Alain Corre, Executive Director bei Ubisoft, was schon länger mein Gedanke war: „*Red Steel 2* ist seit mehreren Monaten in Entwicklung und Wii MotionPlus wird uns zu mehr Präzision bei der Steuerung verhelfen." – Na also, doch noch ein MotionPlus-Projekt eines Drittherstellers!

SEBASTIAN STANGE KOMMENTIERT:

Ich habe mich seit der E3 mit einigen Spieleentwicklern über den Fernbedienungsaufsatz Wii MotionPlus unterhalten können und alles in allem sind sie derselben Meinung. Alle waren genauso davon überrascht wie wir Spieler und Redakteure. Niemand wusste vorher etwas davon und niemand hat folglich spezielle Spiele in Planung. Wir werden also noch eine ganze Weile auf die erste Welle der Wii-MotionPlus-Spiele warten müssen. Des Weiteren waren die Entwickler allesamt extrem erleichtert, denn die Wii-Fernbedienung in der aktuellen Form kann einfach nicht das liefern, was die Spieler sich seit Langem wünschen: exakte Umsetzungen ihrer Fuchtelbewegungen ins Spiel. Nun können sie das endlich verwirklichen – es herrscht Aufbruchsstimmung in der Entwicklerszene. Und ich freue mich auf die ersten Ergebnisse, auch wenn diese wohl erst 2009 zu sehen sind.

STATISTIK

Nichts als harte Fakten zur Entstehung der N-ZONE 10/08

MITARBEITER DES MONATS:
David Mola. Unser Dave entwarf das N-ZONE-Redesign ganz alleine – und die Liebe beim Anlegen der neuen „Templates" (so heißen bei uns die Mustervorlagen für alle Rubriken) habt ihr beim Durchblättern hoffentlich bemerkt. Diese Zeile sei ihm gewidmet – und nur ihm. Danke, Layout-Papa!

DER NEUE DES MONATS:
Christian Schönlein. Der gute Christian denkt in 8 Bit, lebt in 8 Bit und ernährt sich von 8-Bit-Röstbrot. Nur arbeiten, das tut er mit 3D-Beschleuniger. Fühl dich in unserer neuen Retro-Rubrik wohl und willkommen im Team!

GLÜCKSPILZ DES MONATS:
Timo Pape (er ist gleichzeitig der zweite Neue des Monats). An seinem dritten Tag als Praktikant im N-ZONE-Team durfte er schon mit Christoph zu zwei Branchen-Events fahren. Erst bei Sega die BioWare-Entwickler treffen und dann bei Nintendo die E3-Versionen von *Wii Music* und *Animal Crossing* zocken – das hat schon was!

NON-GAMING-GESPRÄCHSTHEMEN DES MONATS
„Gelingt das Comeback der *100.000 Mark Show*?" (Christoph, Maik, David) / „Wie viel zahlt man für einen Quadratmeter Laminat?" (Tom, Christoph) / „Es gibt da diesen Ort in Afrika, wo man sich von Schimpansen durch den Dschungel führen lassen kann. Wie kommen wir da hin?" (Sebastian, Christian) / „Ist Nr. 43 mit süßsaurer Soße wirklich besser als Nr. 16?" (Sebastian B., Timo)

MIDWAY STREICHT BIS ZU 130 STELLEN

Zum Glück: Wii- und DS-Projekte sind davon unberührt

Midway streicht im Studio Austin zwischen 90 und 130 Stellen, dies bestätigte die amerikanische Zentrale des Publishers. Die betroffenen Mitarbeiter hatten unter anderem am mäßig erfolgreichen Ego-Shooter *BlackSite: Area 51* (nur für Xbox 360 und PlayStation 3 erschienen) mitgewirkt. Für Wii und DS hat Midway derzeit folgende Titel in der Mache: die Wrestlingsimulation *TNA iMPACT!*, die DS-Minispielesammlung *TouchMaster 2* und das Wii-Spielepaket *Game Party 2*. **(dm/ck)**

RTL BIATHLON 2009

Exklusiv: Goldmädel Magdalena Neuner im N-ZONE-Interview

Wii + DS | SPORT | Hersteller: RTL Sports, **Termin:** November

INTERVIEW MIT MAGDALENA NEUNER

Die erfolgreiche Biathletin Magdalena Neuner ist Patin für RTL Biathlon 2009. Spielt das Goldmädel wirklich oder wirbt sie einfach nur für das Produkt? Wir fanden's heraus: Sie zockt wirklich! RTL Biathlon 2009 erscheint im November für Wii.

Was machen Sie den Sommer über, wenn man Sie nicht gerade im Fernsehen beim Biathlon sieht?
Im Sommer trainieren wir sehr viel und bereiten uns schon auf den Winter vor. Viele denken ja, dass wir uns im Sommer ausruhen und Urlaub machen, aber das stimmt nicht. Da ist viel Training angesagt, etwa sechs Stunden am Tag! Da hat man einiges zu tun.

Spielen Sie auch manchmal? Oder haben Sie früher gespielt?
Wir hatten damals einen Game Boy, waren aber vier Kinder, also haben wir uns immer gestritten, wer spielen darf. *Tetris* war natürlich unser Lieblingsspiel, das war damals einfach in. Irgendwann haben meine Geschwister zu Weihnachten einen Game Boy Color bekommen, nur ich habe keinen gekriegt (lacht). Ich weiß auch nicht, warum! Ich hab mir den dann immer irgendwo ausgeliehen und wir haben um die Wette gezockt.

***RTL Winter Sports 2009* unterstützt das Balance Board. Standen Sie schon mal auf dem Wii-Brett?**
Also ich find's total super, dass man sich beim Konsolenspielen ein bisschen mehr bewegt. Nicht nur auf der Couch sitzen und seine Daumen bewegen, sondern auch mit den Füßen, den Armen und dem ganzen Körper. Total witzig!

Glauben Sie, dass Sie in der kommenden Saison an die großen Erfolge des letzten Winters anknüpfen können?
Mal sehen. Ich hoffe einfach, dass ich gesund bleibe, dass ich gut trainieren kann und wenn alles zusammenpasst und ich fit bin, dann hoffe ich natürlich, dass ich an meine Erfolge anknüpfen kann!

DIE N-ZONE-CHARTSHOW powered by VGchartz.com

Diesmal im Fokus: die Verkaufszahlen der Wario-Land-Serie

Auch Bösewichter können Erfolg haben: *Super Mario Land 3: Wario Land* war ursprünglich nur als Auskopplung der Game-Boy-Mario-Titel gedacht. Der Griesgram war jedoch auf Anhieb so beliebt, dass Nintendo in ihm Potenzial für eine eigene Spielereihe sah. Zwei weitere Ableger der Serie (und deren Remakes für den Game Boy Color) erschienen für den Game Boy, mit *Wario Land 4* schaffte die Serie dann den Sprung auf den Game Boy Advance. Danach wurde es eine Weile still um die Reihe, Wario hat sich in letzter Zeit eher durch die erfolgreichen *Wario Ware*-Titel einen Namen gemacht. Mit *Wario Land: The Shake Dimension* kehrt die Serie nun zurück, und auch wenn der Start in Japan eher verhalten war, darf man gespannt sein, wie sich das Spiel in der restlichen Welt schlägt.

ONECHANBARA: BIKINI ZOMBIE SLAYERS

Jetzt zieht euch doch mal was Vernünftiges an!

Es gibt Spiele, über die muss man gar nichts schreiben, denn der Titel verrät bereits, worum es geht. *Onechanbara* ist so ein Fall: Im Niedrigpreis-Actiontitel mit den beiden Samurai-Schwestern Aya und Saki metzelt ihr euch durch Horden von Zombies. Entweder solo oder im Koop-Modus peitscht ihr die Wii-Fernbedienung hin und her, um die Schwerter rotieren zu lassen. Klingt lustig, aber ob das Spielprinzip auch auf lange Sicht trägt? Wir werden es bald erfahren, wenn die *Bikini Zombie Slayers* in deutschen Händlerregalen landen. **(ck)**

Wii | ACTION-ADVENTURE | Hersteller: D3 Publisher, **Termin:** Herbst

TRACKMANIA DS

Ist es zu hart, bist du zu schwach!

Wenn schon der vierte Trainingslevel den geneigten Redakteur zur verfrühten Aufgabe zwingt, ist klar: Das ist ein Spiel für gestandene Profis! In *TrackMania* gilt es, vorgegebene Rennen innerhalb einer bestimmten Zeit zu lösen. Schafft ihr's nicht, heißt es: Noch mal ran! Das Spiel strotzt vor knackigen Passagen, ist für Experten aber eine wahre Offenbarung, zumal auch die Grafik für DS-Verhältnisse ordentlich wirkt. Wer auf Rennspiel-Action und Herausforderungen steht, sollte diesen Titel im Auge behalten! **(ck)**

DS | RENNSPIEL | Hersteller: Deep Silver, **Termin:** Herbst

MUSHROOM MEN

Funghi fatal: Entwicklerbesuch in der N-ZONE-Redaktion

Chad Barron ist Producer für den Wii- und DS-Titel *Mushroom Men*, der im Entwicklerstudio red FLY entsteht. Er stellte uns das Spiel ausführlich vor, erzählte ein paar Anekdoten aus seiner Heimat Texas und verließ uns mit einem Handschlag. Das Spiel hat wirklich einige abgefahrene Ideen in petto: Zum Beispiel ist als Waffe sogar ein DS-Stylus anwählbar, dessen Dorn mit einem Kaugummi befestigt ist. Krass! Das Spiel bietet knackige Jump&Run-Action und sogar ein Abschnitt voller herabpurzelnder Fässer, der dunkel an *Donkey Kong* erinnert, ist integriert. Die Steuerung funktioniert gut, auf komplizierte Fuchteleinlagen haben die Entwickler sogar ganz verzichtet. Löblich, denn davon gibt es zurzeit viel zu viele auf dem Wii-Spielemarkt! **(ck)**

Wii + DS | ACTION-ADVENTURE | Hersteller: CDV, **Termin:** 31. Oktober

CURSED MOUNTAIN

Ist es Silent Hill? Nein, es ist Cursed Mountain!

Ist es *Resident Evil*? Ist es *Eternal Darkness*? Nein, es ist *Cursed Mountain*! Wir spüren den Ehrgeiz, der hinter der Entwicklung steckt, denn das Spiel richtet sich an echte Zocker, und die geben sich nicht mit lieblosen Minispielchen zufrieden. Ihr steuert einen Bergsteiger in den Achtzigern, der seinen verschwundenen Bruder im Himalaya sucht – bis er merkt, dass ein Fluch auf seinem Streifzug lastet. Der Hersteller verrät uns dazu: „Die Seelen der Menschen, die in diesem Gebiet starben, werden in einer Art Schwebezustand in der Schattenwelt gefangen gehalten. Dorfbewohner, Pilger, Bergsteiger und buddhistische Mönche sind alles, was noch auf dem Berg übrig ist. Schreckliche Visionen stören den Orientierungssinn des Bergsteigers, Geister und Dämonen versperren ihm den Weg. Doch die Frage bleibt: Ist sein Bruder noch am Leben?" Des Weiteren verspricht Deep Silver eine gestenbasierte Steuerung mit zahlreichen Kampfeinlagen. So kann der Spieler durch Bewegungen klettern, Gegner in die Flucht schlagen und „die Umgebung spüren" – was das auch immer bedeutet. Hört sich vielversprechend an! Wann gibt's die ersten Bilder? **(ck)**

Wii | ACTION-ADVENTURE | Hersteller: Deep Silver, **Termin:** 2009

games VOTE.de

Deine

Im Jahr 2007 kauften 13 Millionen Deutsche mehr als 50 Millionen Spiele.

Nur: Wo sind die alle? Hier!

Bewertungen für Hotels, Lehrer oder Restaurants abzugeben, gehört mittlerweile zum Internet-Alltag. Computecs neues Portal GamesVote ermöglicht jetzt die Bewertung von Computer- und Videospielen und ist dabei explizit auf Schnelligkeit und Komfort ausgelegt.

Die Spiele bewerten und kommentieren Sie in sechs klassischen Disziplinen (Grafik, Sound, Steuerung, Atmosphäre, Singleplayer, Multiplayer) – ganz einfach mit Schiebereglern.

Spiel suchen, auf „Vote“ klicken, Wertung einstellen, fertig.

Für die Profis unter Ihnen stehen zusätzlich umfangreiche Bewertungs- und Auswertungs-Tools zur Verfügung.

Das ist GamesVote:

Schnell: Eine Grundbewertung ist in maximal 30 Sekunden erledigt.

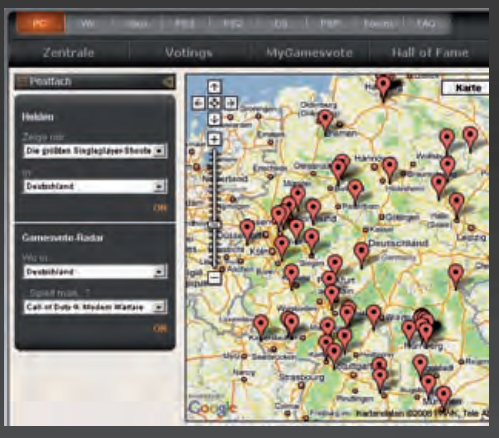
Einfach: Die Bedienung erfolgt mit komfortablen Schiebereglern und selbsterklärenden Menüs.

Mächtig: Die Datenbank erlaubt vielfältigste Auswertungen und Statistiken.

Stimme zählt!

Community

GamesVote bietet Ihnen viele attraktive Community-Features. Auf speziellen Landkartenansichten werden spannende Statistiken ausgegeben, wie z. B. die größten Rennspiel-Fans in Bayern oder die Verbreitung von WoW-Spielern in Österreich.



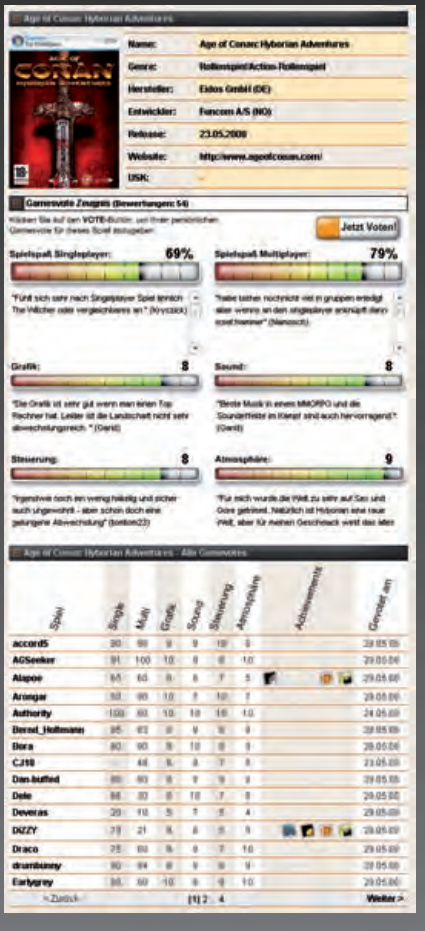
Gesellige Gamesvoter haben unzählige Möglichkeiten:

- Neue Freunde kennenlernen
- Gleichgesinnte in der Region entdecken
- Nachrichten versenden und miteinander diskutieren
- Profile und Meinungen aller User einsehen

Hall of Fame

Welches sind die besten Spiele aller Zeiten, die beliebtesten Genres und die besten Publisher? Welche Spiele haben die beste Technik, das beste Design und die spannendsten Extras? Die Antworten darauf finden Sie in der Hall of Fame. Doch auch der GamesVote-Pranger bietet neue Erkenntnisse, wie beispielsweise die Spiele mit den längsten Ladezeiten, mit technischen Fehlern oder der kompliziertesten Bedienung.

Votings



Das Plus an GamesVote sind die Extrapunkte, die Sie optional für besonders gute oder auch schlechte Leistungen der Spiele vergeben können: brillante Musik, jämmerliche Übersetzung, geniale Physik-Effekte, lange Eingewöhnungszeit, viel zu kurze Spielzeit, alberne Dialoge – all das können Sie per Mausklick belohnen oder anprangern. Daraus ergeben sich aussagekräftige Diagramme wie die Top 10 der Spiele mit den cleversten Gegnern oder die besten Adventure-Games des Jahres 2005 ... oder viele hundert Kombinationen mehr.

GAMES CONVENTION 2008

DIE ZOCKER-SHOW MADE IN D

Showdown in Leipzig: Wie war die letzte GC, wie wir sie kennen? Und gab es adäquaten Ersatz für Mario?

TEXT
Christoph Kraus

LAYOUT
David Mola

BILDER
N-ZONE, Hersteller

Gegessen wird zu Hause – und gezockt ebenfalls! Die Games Convention 2008 ist vorbei und wir waren mit der kompletten N-ZONE-Stammbesetzung in Leipzig, um alle Facetten der deutschen Mega-Show zu entdecken. Schlafen im „Schichtdienst" war angesagt, um auch nachts im Minutentakt die neuesten Schlagzeilen auf www.n-zone.de zu pumpen. Aber lasst euch gesagt sein: Am Ende hatten wir trotz der hektischen Umstände genauso viel Spaß wie ihr – nicht zuletzt wegen der gut besuchten N-ZONE-Bühnen-Show, wo wir *de Blob* sowie *Samba de Amigo* vorführten und gegen euch *Super Smash Bros.* und *Mario Kart Wii* zockten. Und obwohl Nintendo nicht selbst anwesend war, blieb für Wii- und DS-Besitzer immer noch genug Spielspaß übrig. Doch welche Spiele rockten eigentlich in Leipzig?

TREND-MACHER DEUTSCHLAND

Ein Teil der Redaktion war noch im Fürther Verlag, um die Heftabgabe zu stemmen, als Sebastian alle relevanten Pressekonferenzen besuchte und uns seine Eindrücke von unterwegs schilderte. Sein Resümee des GC-Pressetags: „Selbst für Nintendo-Fans gab es heute richtig viel zu sehen. Activision, Sony und Electronic Arts haben die geilsten Stände mit einigen echt netten Ideen, tollen Dekos und hübschen Mädels. Echte Neuankündigungen blieben zwar aus, dafür ist auf der Besuchermesse vieles spielbar, was auf der E3 noch Fachbesuchern und Journalisten vorbehalten war, zum Beispiel *skate it*." Und einen neuen Trend hatten wir schon früh ausgemacht: Musikspiele sind ganz groß! *Rock Band* und *Guitar Hero: World Tour* wurden in voller Pracht auf der Games Convention gezeigt und lockten die Besucher dermaßen an, als hätte Britney Spears endlich singen und tanzen gelernt. Es verwundert kaum, dass beinahe jeder Hersteller ein eigenes Rhythmusspiel in der Mache hat, teils mit ganz ähnlicher Spielmechanik und austauschbarem Charakterdesign.

KEINE SPIELE, SONDERN SPIELCHEN

Ein Trend bestätigt sich außerdem: Die Schwemme an Wii- und DS-Spielen für Gelegenheitsspieler hält weiterhin an. Hudson Soft, die Macher von *Mario Party*, haben beispielsweise ein Produkt angekündigt, das schriller nicht sein könnte: In *Hard Working People* übt ihr fünfzig Berufe aus, darunter Reporter, Zahnarzt, Grillmeister oder – oh yeah! – Profizocker. Wackelt ihr, kurz und knapp formuliert, sieben Mal an der Wii-Fernbedienung und rotiert das Nunchuk viermal im Kreis, sammelt ihr Geld, um den Planeten zu retten. Unsere saloppe Beschreibung lässt erahnen: Das Hauptaugenmerk des Spiels wird wohl in der bewegungsintensiven Steuerung liegen, während in die Technik nur relativ wenig Entwicklungsbudget investiert wird. Die Entscheidung ist allerdings für den Markt richtig, denn die hohen Verkaufszahlen von *Sports Island*, *Big Beach Sports* und Konsorten bekräftigen die Entscheidungen der Hersteller. Dass im selben Atemzug auch *Bomber-*

IN LOVE Fast schon ein Pärchen: Sonic hat seine Amy auf der GC gefunden. Sega hat übrigens auf der GC erstmals House of the Dead: Overkill enthüllt.

KORORINPA 2 Das erfolglose, aber richtig gut spielbare Kororinpa (N-ZONE-Singleplayer-Wertung: 79 %) bekommt einen Nachfolger.

RUHE VOR DEM STURM Geschafft, der Computec-Stand ist aufgebaut! In zehn Minuten stürmt die Meute rein, dann gibt's Action satt!

man 2 und *Kororinpa 2* (beides Arbeitstitel) angekündigt wurden, erscheint für uns eher nebensächlich, denn am Gameplay der Nachfolger hat sich nicht allzu viel geändert. Überrascht hat uns die Ansage von Electronic Arts, dass die EA-Sports-Division an einem Tennisspiel arbeitet, das zunächst exklusiv für die Wii entwickelt wird. Das Sahnehäubchen: Das noch namenlose Spiel wird Wii MotionPlus unterstützen, also eine noch direktere Kontrolle ermöglichen. Sowieso setzt EA stark auf Nintendo. Beweis gefällig? In einer Pressemeldung wird das Engagement für die Wii gesondert hervorgehoben – das ist in der zumeist neutralen Spielebranche ungewohnt: „Electronic Arts zeigt auf der Games Convention so viele Neuerscheinungen wie nie zuvor – darunter auch etliche für wirklich jeden Geschmack und für jede Plattform, insbesondere die Wii." – Ein klareres Bekenntnis gibt es nicht!

SEITENHIEB

Selbstbewusst traten auch die Ubisoft-Leute auf, die auf ihrer Pressekonferenz mit einem Seitenhieb auf die Konkurrenz das Publikum zum Schmunzeln brachten: Es gäbe woanders zwar Konferenzen mit Oliver Pocher (Anm. d. Red.: Midway war gemeint), doch bei Ubisoft wolle man mit den Spielen überzeugen. Ob man mit Produkten wie *Sophies Freunde: Modeakademie*, *Mein Nichtraucher-Coach* von Allen Carr oder *Petz Sports: Wilder Hundespaß* allerdings die Zockerherzen wirklich in Wallung bringen kann, wagen wir zu bezweifeln. Denn die Ubisoft-Ambitionen für Wii und DS beschränken sich zu einem hohen Anteil auf Ableger der „Spiele für mich"-Reihe. Rühmliche Ausnahmen sind *Rayman Raving Rabbids TV Party*, *Shaun White Snowboarding: Road Trip* und *Prince of Persia: The Fallen King*.

NUR DIE MEINUNG ZÄHLT

Und was sagt eigentlich das N-ZONE-Team zur letzten Games Convention in bekannter Form? Thomas' Erwartungen wurden voll und ganz erfüllt. Als Fan von *Call of Duty* hätte er sich zwar mehr Infos zur Wii-Umsetzung von *World at War* gewünscht, aber dafür durfte er endlich *skate it* ausprobieren. Die Nintendo-Abstinenz trifft Christoph zwar hart, dafür gibt es immerhin frisches Zock-Futter in Form von *Mega Man 9*, *Sonic Unleashed* und Castlevania *Judgment* – und alle drei Serien haben ja ebenfalls eine lange Tradition auf allen Systemen. Online-Redakteur David derweil mag's am liebsten groß und bunt: Deshalb sind für ihn *Guitar Hero: World Tour*, *skate it* und *de Blob* die Gewinner-Spiele der diesjährigen Games Convention. Was bei euch hoch im Kurs steht und was ihr von den GC-Ankündigungen haltet, haben wir im Extrakasten zusammengefasst. Wir sehen uns wieder im nächsten Jahr auf der GAMESCon in der Domstadt Köln!

VIDEOGAMES ZONE.de COMMUNITY

Das sagen unsere Online-User:

linktheminstrel (zur Ankündigung eines EA-Tennisspiels):
Klingt gut, diesmal bitte mit ansprechender Optik, nicht wie *Top Spin 3*, was Dreamcast-Niveau hat. Verbockt es nicht!

stonerider (zum Ubisoft-Line-up):
Ubisoft ***** mich langsam an, dank diesen ganzen *Sophies Freunde*-Spielen und Was-weiß-ich-Titeln. Was is'n *Petz Sports: Wilder Hundespaß* für ein Müll? Nintendogs für Arme auf der Wii?

Sonic-Boy (über die Kost vor Ort):
Ich hasse Bratwurst mit Sauerkraut!

MaikKoch (über die Messe im Allgemeinen):
Ich bin sogar froh, dass Nintendo nicht dabei war. So konnten wir endlich mal richtige Games zocken. Spaaaaaß! Aber in in jedem Spaß steckt auch ein bisschen ernst! ;-)

guitarrero (über die GC-Babes):
Alle ganz nett, aber keine ist wie meine! ;)

LAFEE OLÉ! Unser GC-Leser-Reporter Stefan Hell lässt sich mit Gothic-Pop-Sternchen LaFee fotografieren. Danke für deinen Einsatz, Stefan!

HARD WORKING PEOPLE Noch was für „casuals": Rüben reißen mit der Wii-FB. Wer's braucht … Das Spiel stammt von den Machern von Mario Party.

MOST WANTED!

Hier findet ihr kurz und knapp Infos zu den wichtigsten kommenden Spielen.

ANIMAL CROSSING: CITY FOLK — Wii

Nach *Wario Land: The Shake Dimension* und *Mario Super Sluggers* steht mit *Animal Crossing* einer der wenigen Titel aus dem Hause Nintendo an, der in diesem Jahr noch erscheinen und auch für Gamer interessant sein könnte. Besonders das Mikrofon, das euch Sprachchats erlaubt, bringt frischen Wind in die Reihe!

Wii	Animal Crossing: City Folk	Winter 2008	Simulation

GTA: CHINATOWN WARS — DS

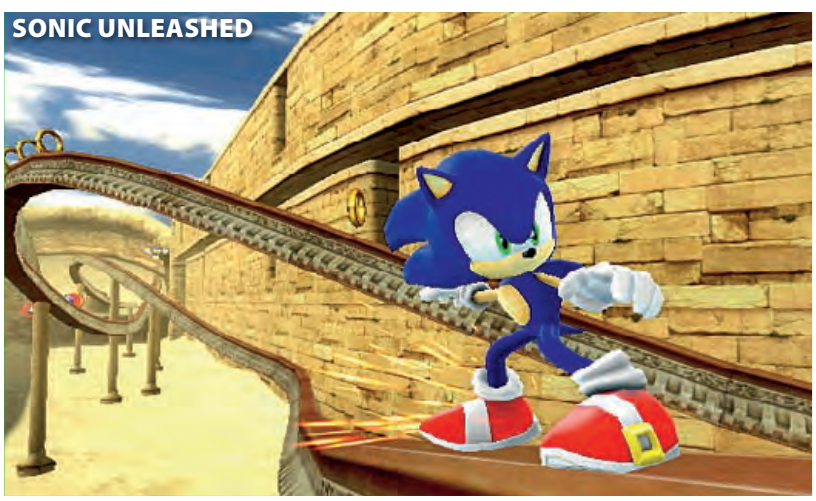
Kaum angekündigt, schon schießt *Grand Theft Auto* für den DS auf den zweiten Platz unserer Most-Wanted-Charts für den DS. Da wir genauso heiß wie ihr auf den Titel sind, bleiben wir am Ball und hoffen, euch baldmöglichst erste Infos und Bilder zu dem ersten DS-Ableger der Erfolgsreihe liefern zu können.

DS Grand Theft Auto: Chinatown Wars	Nicht bekannt	Action

SKATE IT — Wii DS

Neben *Shaun White Snowboarding* ist EAs *Skate it* für Wii und DS einer der ganz großen Trendsport-Titel des kommenden Winters. Aufgrund der innovativen Steuerung und der bislang recht schicken Optik lohnt es sich nicht nur für Skateboard-Freaks, dieses Spiel im Auge zu behalten!

Wii / DS	Skate it	Winter 2008	Trendsport



AUF DEN LETZTEN DRÜCKER

Hier findet ihr Screenshots zu Spielen, die es aus Zeit- oder Platzgründen nicht mehr in die vor euch liegende Ausgabe der N-ZONE geschafft haben. Hinter dem Spieletitel seht ihr unsere Einschätzung des jeweiligen Spiels. Wie gewohnt vergeben wir hier maximal fünf Punkte.

SAMBA DE AMIGO (Wii)
Einschätzung: ●●●●○

TIGER WOODS 09 (Wii)
Einschätzung: ●●●●○

AGE OF EMPIRES (DS)
Einschätzung: ●●●●○

END WAR (DS)
Einschätzung: Nicht möglich

DER VORSCHAUTEIL

Wii

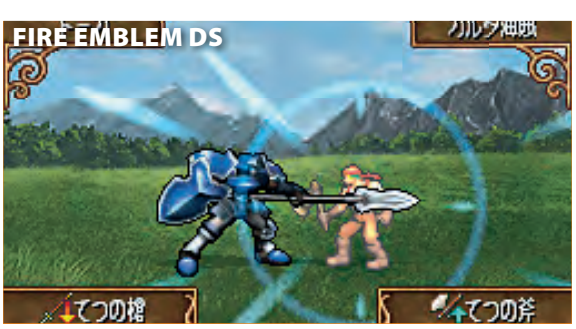
24 Family Trainer
22 FIFA 09
18 The House of the Dead: Overkill
26 James Bond 007: Ein Quantum Trost
28 SimCity Creator
30 Sonic Unleashed

DS

36 Fire Emblem DS
32 Sonic Chronicles: Die dunkle Bruderschaft

MOST-WANTED-CHARTS

Platz	*	Titel	Monate
1	1	Animal Crossing: City Folk	2
2	2	Star Wars: The Force Unleashed	6
3	5	Wario Land: The Shake Dimension	2
4	3	Wii Sports Resort	2
5	Neu	Pikmin 3	1



Platz	*	Titel	Monate
1	1	Fire Emblem DS	8
2	3	GTA: Chinatown Wars	2
3	2	Kirby Super Star Ultra	5
4	Neu	Dragon Quest IV	1
5	4	Sonic Chronicles	3

THE HOUSE OF THE DEAD: OVERKILL

Hirn aus, Wumme raus: Aber bitte nur auf die Zombies ballern!

FAKTEN

- Kompatibel mit dem Wii-Zapper
- Veröffentlichung in Deutschland ist ungewiss
- Das Entwicklerstudio Headstrong Games hieß vorher „Kuju" …
- … und hat u. a. *Battalion Wars* gemacht

TEXT
Christoph Kraus

LAYOUT
David Mola

BILDER
Sega

INTERVIEW MIT NEIL MCEWEN

Neil ist Producer bei Headstrong Games. Mit uns sprach er darüber, was einen guten Lightgun-Shooter auszeichnet und wie wichtig eine fette Wumme für das Gesamtkunstwerk ist.

Ihr habt *The House of the Dead: Overkill* sehr überraschend Ende August angekündigt. Wie lange war das Spiel in Entwicklung und war es von Anfang an für Wii geplant?
Dieser Teil ist ein Prequel oder eine Nebenstory, und zwar der erste, der speziell für Heimkonsolen gemacht wurde. Das Spiel war nun knapp zwei Jahre in der Entwicklung und wir wussten zu jeder Zeit, dass es für die Wii kommen wird, da die Konsole am besten zu diesem Spieltyp passt: Es ist einfach zu spielen, hat nur eine kurze Eingewöhnungsphase und lässt sich intuitiv mit Freunden spielen. The House of the Dead: Overkill entsteht neben einer neuen Version für die Spielhalle, die von AM1 produziert wird.

Lightgun-Shooter haben im Allgemeinen eine sehr kurze Spieldauer – wie lang wird der Spieler in The House of the Dead: Overkill brauchen, um die Hauptstory durchzuspielen? Und wie erschafft ihr einen Wiederspielwert?
Es stimmt, bei Arcade-Portierungen von Lightgun-Shootern strebt man nach einer fesselnden Viertelstunde. Dies ist nun der erste Teil für Konsolen und der Spieler verdient mehr für sein Geld. Wir können diesmal also eine viel längere und fesselndere Spielerfahrung liefern. Wir werden euch schon bald alles über die Multiplayer-Möglichkeiten und die verschiedenen freispielbaren Modi erzählen. Ich fürchte, wir können zu diesem Zeitpunkt leider nicht mehr dazu sagen.

Der „Pulp-Funk"-Style sieht nach einer großartigen Idee aus. Wie seid ihr auf diesen Style gekommen? Was hat euch inspiriert?
Wir hatten allein schon eine Menge Inspiration durch andere Spiele, es ist wirklich abschreckend und actiongeladen. Aber wenn man sich mal im Horror-Entertainment heutzutage umschaut, ist das alles schon sehr furchterregend. Da wären einige Gruselfilme, die echt blutig sind; aber die sind nicht wirklich actiongeladen und schießwütig. Außerdem ist *The House of the Dead: Overkill* lustiger als sowas, weil einfach mehr Humor im Spiel enthalten ist. Schaut man sich die Horrorschocker der Sechziger und Siebziger an, dann sieht man, wie die Filmemacher versuchten, ihr Publikum mit heute offensichtlichen Spezialeffekten zu schocken, die damals aber das Furchterregendste waren, was man sich vorstellen konnte. Sie sind lustig, aber immer noch schaurig, und bringen einen zum Zusammenzucken. Das schien also eine coole Sache zu sein, zu versuchen, es in *Overkill* einzubauen, denn die ganze Serie ist schon mit dieser Art Horror vertraut.

Wo waren die speziellen Herausforderungen, einen Lightgun-Shooter zu machen? Waren es Steuerung, Grafik, Story, Setting oder etwas ganz anderes?
Die Hauptsache ist immer, den Spieler zu motivieren und das Ballern konstant zu belohnen. Viele Spiele dieses Genres von anderen Entwicklern haben eine große Fülle gehabt, waren aber so stumpf und langwierig, dass sie nicht befriedigten. Es gab noch andere Herausforderungen, wie zum Beispiel die Story spannend zu halten und auch Animationen sind immer knifflig. Aber

Chuck Norris braucht in einem Lightgun-Shooter keine Waffe – ER SELBST ist die Waffe! Und würde der gute Chuck jemals ein Videospiel zocken, dann wäre es mit hoher Wahrscheinlichkeit *The House of the Dead: Overkill*. Die Wii-exklusive Zombie-Zapperei ist simpel, schnell und äußerst blutig. Und wir von der N-ZONE haben das Spiel als erste Redaktion Deutschlands in Bewegung gesehen. Was für ein Spaß!

INFO-OVERKILL

Weil ein Rail-Shooter, in dem man ausschließlich auf festen Bahnen unterwegs ist, von satter Action lebt, lassen wir zuerst die Bilder sprechen. Die sehen überaus gewaltig aus: Als Setting haben sich die Entwickler von Headstrong Games (ehemals: Kuju) übrigens unter anderem einen Jahrmarkt ausgesucht. Das ist äußerst kurios, denn damit verbindet man eigentlich positive Assoziationen. Doch durch den kühlen, dunklen Grafikstil schlägt die Stimmung gleich ins Gegenteil um. Auch die Kirmesbesucher sind alles andere als Kumpeltypen – manch einer von ihnen sieht sogar so aus, als hätte er sich beim Frühstück mit „Marmelade" bekleckert. Und wer wird denn da gleich handgreiflich?! Doch ist der Ort des Geschehens, Bayou City, eigentlich durch irgendeinen Schauplatz aus der realen Welt inspiriert? Neil McEwen verrät uns dazu im N-ZONE-Interview: „Es ist ein wenig wie Louisiana, aber Bayou City ist komplette Fiktion. Wir wollten einen tiefsüdlichen Einfluss, sodass es ein sehr interessanter Platz wird, wo alle möglichen Kulturen zusammenkommen und viele verrückte Storys und Leute entstehen können. Einige Elemente des Settings sind zum Beispiel Plantagenbesitzer, Dampfschiffe, Sümpfe, Funk- und Soul-Musik oder Fasching, eben all diese echt abgefahrenen und wundervollen Dinge, die man gegeneinander ausspielen kann."

BALLA-BALLER, MANN!

Damit ein Hauch von Taktik durch die Zombie-Leichenhalle weht, gibt es auch Pistolen-Zusatzfunktionen abseits des Ballerns: Die Zeitlupe ermöglicht zielgerechte Schüsse ganz ohne Stress, außerdem verrät euch das „Evil Eye", wo und wann ihr die ganze Gegend in Flammen setzen könnt. Andere Spiele tragen den Untertitel *World in Flames* – bei Overkill tritt das tatsächlich ein! Wenn euch die Zombies übrigens fest im Griff haben, peitscht einfach mit der Wii-Fernbedienung um euch – schon brät euer Protagonist Agent G mit seiner Knarre den Zombies eins über. Zum Nachladen gehen wir in der fertigen Version davon aus, dass ihr die Fernbedienung kurz außerhalb des Bildschirms bewegen müsst, so wie es wir wollten in jedem Fall versuchen, dem Spiel treu zu bleiben.

MARMELADEN-GESCHMIER Dieser Typ hätte beim Frühstück nicht so sehr kleckern sollen!

DOPPELKOPF Ein Zombie nimmt sich selbst in den Schwitzkasten: klarer Fall von trauter Zweisamkeit!

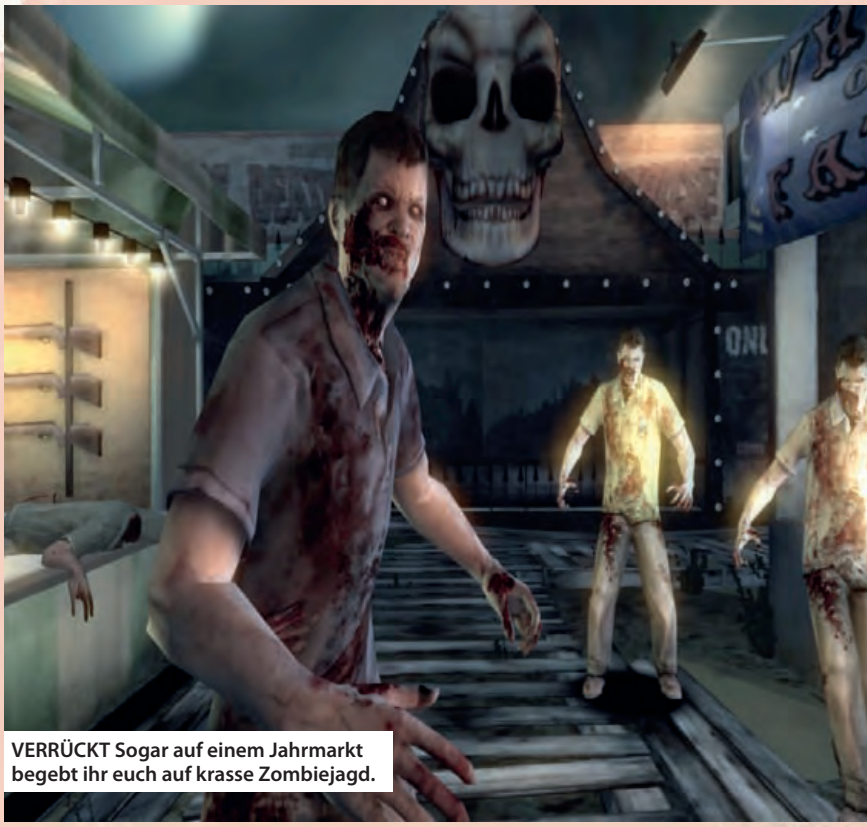
NEIL MCEWEN Producer

Was ist das Geheimnis eines guten Lightgun-Shooters? Wie realisiert ihr das in *Overkill*?

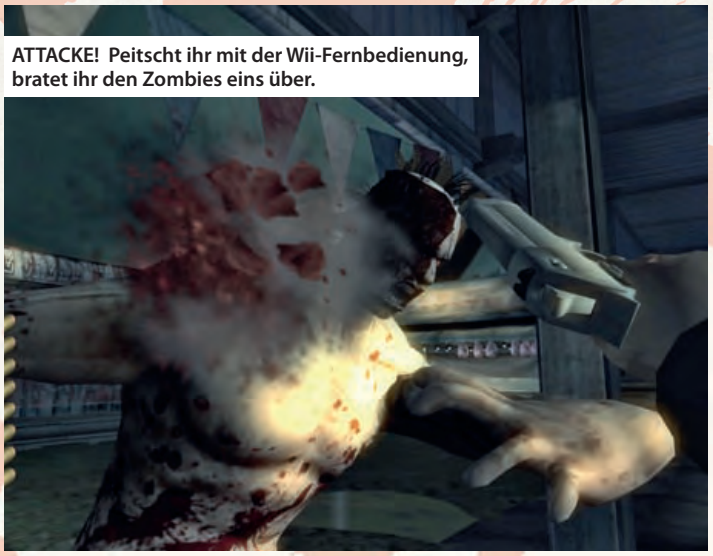
Es ist die Furcht, mit der richtigen Balance zwischen Stress und Durchatmen. Ein Spiel wie dieses braucht einen guten Fluss zwischen Momenten, in denen der Spieler überwältigt ist, und solchen, in denen man wieder Kraft schöpfen kann. Man hat nicht die Spannung wie bei einem psychischen Horrorspiel. Da hat der Spieler die Wahl, ob er um die Ecke geht, der innere Konflikt „Soll ich oder soll ich nicht?". Wir zwingen den Spieler, um die Ecke zu gehen, um zu schauen, was dort ist. So gesehen ist es also ein sehr vielschichtiger Spieltyp, in dem Tempo sehr wichtig ist. Und genauso wichtig ist eine große Wumme. Und Stripperinnen. Stripperinnen sind sehr wichtig in einem Lightgun-Spiel!

Unterstützt das Spiel WiiConnect24, Online-Modi oder Miis in irgendeiner Weise?
Dazu können wir leider momentan noch nichts sagen.

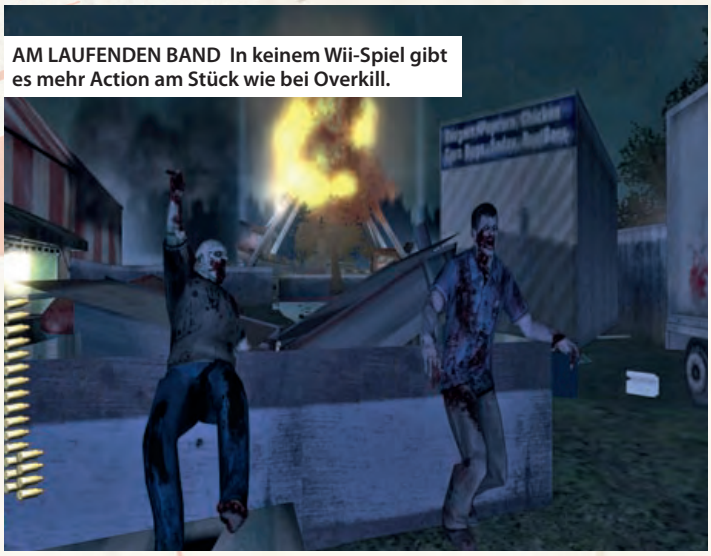
Vielen Dank für das Interview!



VERRÜCKT Sogar auf einem Jahrmarkt begebt ihr euch auf krasse Zombiejagd.



ATTACKE! Peitscht ihr mit der Wii-Fernbedienung, bratet ihr den Zombies eins über.



AM LAUFENDEN BAND In keinem Wii-Spiel gibt es mehr Action am Stück wie bei Overkill.

„Overkill ist so blutig wie ein deftiges Bauernfrühstück und so dumm wie das passende Brot!“

auch schon bei *Ghost Squad* der Fall war. Damit ist *Overkill* in jedem Fall Wii-Zapper-kompatibel, schließlich ist das Wii-Plastikzubehör nichts anderes als eine stylische Aufbewahrungsbox für die Fernbedienung. Was der Produzent als Geheimnisse eines guten Lightgun-Shooters erachtet, verriet er uns exklusiv im Interview. Für weitere Infos geben wir weiter in die Metzgerei! Unser Eindruck: *The House of the Dead: Overkill* ist so blutig wie ein deftiges Bauernfrühstück und so dumm wie das passende Brot. Und genauso muss das sein!

VORSCHAU Wii
T.H.O.T.D.: OVERKILL

GENRE	Action
HERSTELLER	Sega
ENTWICKLER	Headstrong Games
TERMIN	2009

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

FAZIT: Ballern, bis der Norris kommt! *The House of the Dead: Overkill* bietet Non-Stop-Action für Ballermänner.

GÄHN! Der böse Blick wird diesem Kirmesbesucher nichts helfen. Nichts als Kanonenfutter!

Haustiere willkommen!

Mit **Die Sims™ 2 Apartment-Tiere** kannst du so viele Haustiere haben, wie du willst - alle unter einem Dach! Wähle Hunde, Katzen, Vögel, Hamster oder sogar Schlangen. Pflege sie, spiele mit ihnen und erlebe all die witzigen Dinge, die mit einem Haustier passieren können. Mach dich bereit und erschaffe das tierfreundlichste Apartment der Stadt.

Erlebe mit deinen Sims weitere Abenteuer auf dem Nintendo DS™!

NINTENDO DS™

Und wie spielst du? www.diesims2.de

© 2008 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo and The Sims are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. NINTENDO DS IS A TRADEMARK OF NINTENDO. All other trademarks are the property of their respective owners.

N-ZONE ANGESPIELT

KURZPASSSPIEL Der Pfeil zeigt den Weg des Passes an.

FAKTEN

- Steuerung per Wii-Pointer wie bei PES 2008
- Die Miis sind bei den Minispielen dabei …
- … aber auch als Jubler nach einem Tor
- Online-Modus in der finalen Version
- Neuer Manager-Modus

TEXT
Timo Pape

LAYOUT
David Mola

BILDER
Electronic Arts

FIFA 09

Neue Wii-Steuerung, noch mehr Spaß für alle? Oder bleiben echte Zocker außen vor?

Der Sommer geht allmählich in die Zielgerade und natürlich liefert uns EA Sports auch dieses Jahr wieder einen neuen Teil der *FIFA*-Serie. Schon letztes Jahr gab es ja eine spezielle Wii-Fassung, bei der es Mi(i)nispiele für die Wii-FB gab und zwei besondere Möglichkeiten der Steuerung. Zum einen war da die Family-Play-Variante, bei der ihr euch lediglich um Passen und Schießen kümmern musstet, zum anderen wurde für die etwas Anspruchsvolleren eine fortgeschrittene Steuerung angeboten – Schütteln der Fernbedienung wurde allein beim Schießen, Grätschen und bei Kleinigkeiten eingebaut. Dieses Jahr tut EA aber einen gewaltigen Schritt im Gameplay.

PRO-EVO-FIFA

Der erste Blick auf den Bildschirm lässt eigentlich nur einen Gedanken zu: *Pro Evolution Soccer*. Denn die Kanadier scheinen sich ein bisschen was von der Konkurrenz abgeschaut zu haben. Doch an alle, die nun einem Herzinfarkt nahe sind: Bleibt cool, denn *FIFA* bleibt immer noch ein *FIFA*. Man hat es geschafft, einen Mittelweg zu finden zwischen *FIFA 08* und *PES*. Ihr lauft nach wie vor ganz normal mit dem Control-Stick des Nunchuks, sprintet mit Z und schießt mit einem Schwung der Wii-FB. Die gewohnte Steuerung wurde fast übernommen – aber eben nur fast!

Denn jeder Pass zu einem Mitspieler läuft nun über einen Cursor, den ihr per Pointerfunktion der Fernbedienung über den Rasen lenkt. Das klingt erst mal kompliziert, geht aber eigentlich relativ gut. Ihr steuert also wie gewohnt euren Spieler, nur guckt ihr nicht einfach in die gewünschte Richtung und drückt A, sondern zielt mit der Fernbedienung auf einen Spieler, zu dem der Ball kommen soll, und drückt dann A. Aber nicht nur direkt zum Mann könnt ihr passen! Ein Pass in den Raum ist ebenso machbar. Ihr habt so die Möglichkeit, den Ball immer genau da hinzuspielen, wo ihr es wollt. Dadurch fallen zwei Tasten aus der Vorjahresversion weg: Der Pass in den Lauf wird überflüssig und beim Flanken von außen wird der Ball automatisch hoch gespielt, wenn der Mitspieler weiter weg steht.

IN DIE NAHT GESPIELT

Durch diese Neuerung werden Spielzüge möglich, wie wir sie bisher noch nie in einem *FIFA*-Spiel hinbekommen haben. Man hat unendlich viele Möglichkeiten und es kommt nicht mehr vor, dass man zu einem Spieler passt, den man eigentlich gar nicht anspielen wollte (was immer sehr nervte!). *FIFA 09* hat also ein anderes Gameplay als seine Vorgänger und auch wenn es auf den ersten Blick sehr stark vereinfacht wirkt – dies ist was für Profis und Strategen.

Selbstverständlich hat diese neue Steuerung nicht nur Vorteile. Es braucht doch ein wenig Zeit, bis man sich daran gewöhnt hat, permanent mit dem Cursor anzuvisieren. Vor allem in brenzligen Abwehrsituationen vergisst man anfangs gern mal die Neuerung und macht fatale Fehlpässe zu Gegnern. Nach ein paar Spielen konnten wir uns aber an den Cursor gewöhnen. Ein weiterer Nachteil ist in unseren Augen die Tatsache, dass man sich über „90 Minuten“ voll konzentrieren muss und nicht mal einen Gang zurückschalten kann und sich chillig mit einem Knopfdruck den Ball zuschieben kann. Das nervt mich schon ein bisschen, vor allem, wenn man mehrere Partien hintereinander daddeln will. Manche werden dies aber sicher auch als Vorteil ansehen, da man dann die Schwächephasen eines menschlichen Gegenspielers gezielter ausnutzen könnte …

Aber genug zur fortgeschrittenen Steuerung, denn es gibt ja auch noch den All-Play-Modus (siehe Extrakasten), der nur mit Wii-FB gespielt wird. Diesmal könnt ihr aber eure Spieler auch selbst bewegen, und zwar

PROMI(I)S Diesmal begegnen euch Rooney, Ronaldinho und Ribéry

KEIN SPIEL OHNE MiiS

Auch in FIFA 09 begegnen euch eure virtuellen Ebenbilder wieder.

Folgende Minispiele unterstützen die Miis:
- Jonglieren
- Elfmeterschießen
- Tischfußball
- „8v8 Footii Match“ (das im Text erwähnte neue 8-Spieler-Match)

Die drei alten Minispiele scheinen aber keine großen Unterschiede zu denen der Vorjahres-Version aufzuweisen.

RONALDINHO… …ist genauso fit wie im letzten Jahr.

indem ihr mit dem Pointer auf einen Punkt des Spielfelds zeigt und A gedrückt haltet, um dorthin zu laufen. Außerdem gibt es noch den neuen „8 gegen 8“-Modus. Hierbei handelt es sich eigentlich um ein normales *FIFA*- Spiel, allerdings im Mii-Look und zu acht.

LOOK ‘08

Optisch hat sich *FIFA 09* anscheinend überhaupt nicht verändert (zumindest in unserer zu 80 % fertigen Version). Das Menü und auch die Modi sehen exakt wie im Vorgänger aus; nur den blauen Hintergrund hat man in Gelb und Grün umlackiert. Neu ist nur ein Modus, nämlich der Team-Manager-Modus. Hier könnt ihr im Stile eines Fußball Manager „Nullsonstwas“ ein Team übernehmen und dies mit Transfers, Marketing und Taktik etc. zur Meisterschaft führen.

ZWEIKAMPF Im Derby geht’s halt zur Sache …

GRUND ZUM JUBELN? Ob Tevez wohl das Tor trifft?

VORSCHAU Wii
FIFA 09

GENRE	Fußball
HERSTELLER	Electronic Arts
ENTWICKLER	EA Sports
TERMIN	02. Oktober 2008

EINSCHÄTZUNG

FAZIT: EA bringt mit neuer Steuerung frischen Wind und andere Möglichkeiten in seine Fußball-Serie. Mal sehen ...

ANSTRENGEND Für Grabs beim Snowboarden greift ihr aus dem Stand auf die Matte – das schlaucht enorm!

FAKTEN

- Dem Spiel liegt eine Art Tanzmatte bei
- 15 Solo-Disziplinen
- In vier Schwierigkeitsgraden
- Mehrspieler gegen- und miteinander
- Mii-Unterstützung

FAMILY TRAINER

Kann Ataris Schwitz-Spiel Wii Fit die Stirn bieten?

TEXT
Sebastian Stange

LAYOUT
David Mola

BILDER
Atari

N-ZONE
ANGESPIELT

Mit der Wii kommt Bewegung ins Wohnzimmer – das wissen wir schon lange. Doch wirklich ins Schwitzen kommt man selbst bei dem wildesten Gefuchtel nicht, eher holt man sich eine Zerrung. Die Wii-Fernbedienung ist halt einfach so leicht, dass man damit keinen Trainingseffekt wie mit Hanteln erzielen kann und die Bewegungen beim Zocken sind nicht wirklich mit Sport zu vergleichen. Kein Wunder, dass Nintendo mit dem Balance Board ein spezielles Zubehör für *Wii Fit* erfand. Damit musste man endlich den ganzen Körper bewegen und in der Tat taugt das Teil zum Training – allerdings vornehmlich für Yoga- und Aerobic-Übungen. Wirklich ausgelassen auf dem Balance Board herumhüpfen kann man nicht, sonst ist das gute Stück schnell kaputt. Im September folgt der nächste Schritt auf dem Weg zur Wii-Fitness: *Family Training* von Atari. Auch diesmal gibt es eine neue Hardware, nämlich eine spezielle Controller-Matte mit acht Feldern, die ihr mit Händen und Füßen bedienen müsst. Wir konnten *Family Trainer* bereits anspielen und eines ist gewiss – dieses Spiel wird euch zum Schwitzen bringen!

MIT MATTE IM SPIEL

Herzstück des Spiels ist die mitgelieferte Controller-Matte. Prinzipiell basiert sie auf der Technik der Tanzmatten von Spielen wie *Dance Dance Revolution*. Per USB-Kabel wird die Matte an die Wii angeschlossen und vor dem Fernseher ausgebreitet. Beim Hüpftest erwies sie sich als rutschfest und reaktionsfreudig. Ihr müsst also nicht wie Elefanten darauf herumstampfen – selbst leichte Berührungen werden gut erkannt.

Im eigentlichen Spiel absolviert ihr eine Vielzahl kleiner Aufgaben, die allesamt mit der Matte und teilweise auch mit Unterstützung der Wii-FB gesteuert werden. Ihr lasst eure Figur beispielsweise laufen, indem ihr möglichst auf der Stelle joggt. Dabei müsst ihr Hindernissen ausweichen, indem ihr zur Seite tretet oder springt. Jede Disziplin ist von Anfang an verfügbar, jedoch nur in der leichtesten Form. Höhere Schwierigkeitsgrade – bei denen es dann mehr Hindernisse und Bewegungsmöglichkeiten gibt – müsst ihr im Einzelspielermodus freischalten. Dabei müsst ihr verschiedene Parcours meistern, bei denen mehrere Disziplinen direkt hintereinander absolviert werden müssen. Das ist schwieriger als es sich anhört, schließlich erschöpfen euch einige Aufgaben sehr schnell. Danach noch ein Dauerlauf? Das ist ja richtig Arbeit!

GEMEINSAM IM SPIEL

Mehrspielerduelle werden gemeinsam auf der Controller-Matte ausgetragen, was zuweilen ganz schön eng werden kann. Andererseits ist es durchaus lustig, euren Konkurrenten etwas aus dem Konzept zu bringen, während ihr um die Wette über ein immer schneller werdendes Laufband voller Hindernisse sprintet. In anderen Spielen messt ihr eure Reaktionsgeschwindigkeit, indem ihr schnellstmöglich auf die korrekten Felder schlagt oder über immer fieser

FORDERND Je höher der gewählte Schwierigkeitsgrad ist, desto mehr Hindernisse tauchen auf.

SPASSIG Bei diesem Spiel weicht ihr fies rotierenden und rollenden Stämmen aus. Wer stolpert, verliert.

SCHWITZEN FÜR DIE N-ZONE

Normalerweise bedeutet ein Probespiel-Termin viel Arbeit im Sitzen. Bei *Family Training* musste Sebastian jedoch zeigen, dass er auch bei bewegungsintensiven Spielen Profi ist. Gegen seine bezaubernde Sparringspartnerin sah er dennoch kein Land. Aber sie durfte schließlich den ganzen Tag üben und Sebastian meint dazu ganz trocken: „Ich bin halt ein Gentleman!“

KOOPERATIV Beim gemeinsamen Seilspringen ist nach drei Fehlern Schluss – hier muss euer Timing stimmen!

VERSCHNAUFPAUSE Wer hier am schnellsten reagiert, lässt seinen Gegner ins Wasser fallen.

rotierende Baumstämme hüpft. Selbst wenn der Look des optisch leider etwas tristen Spiels eher kindlich und asiatisch wirkt, dürften auch erwachsene Spieler ihren Spaß mit dem Titel haben und vor allem richtig gefordert werden.

DIE MATTE MACHT´S

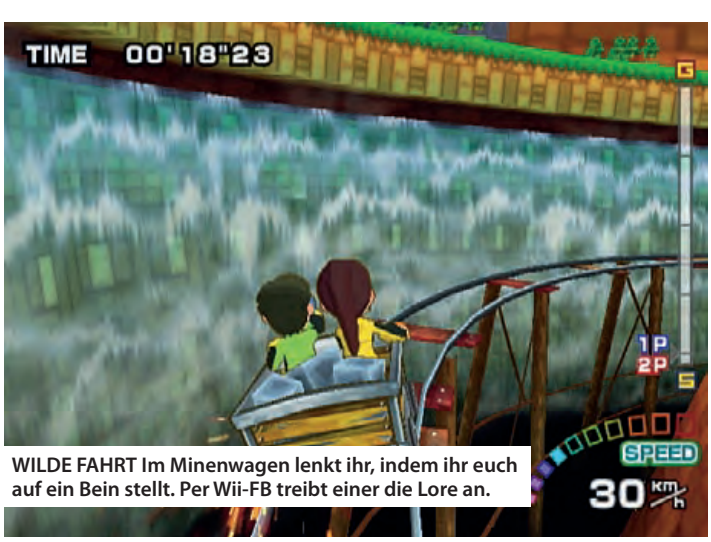
Die einzelnen Disziplinen machen – solo oder gemeinsam – einen guten Eindruck, auch wenn manche Spiele etwas konfus wirken. Außerdem bleibt die Spielmechanik stets recht simpel. Im Endeffekt drückt ihr nur im richtigen Moment auf Knöpfe, nur eben mit den Füßen oder der Handfläche. Als Minispielsammlung ohne Zusatz-Controller wäre *Family Training* wahrscheinlich eine Enttäuschung. Zusammen mit der Matte wird es jedoch eine schweißtreibende Mischung aus wildem Partyspiel und forderndem Training. Nicht umsonst könnt ihr dank der integrierten Statistik-Funktion einsehen, wie viele Punkte ihr an welchen Tagen gesammelt habt. Je anstrengender das Spiel, desto mehr Punkte gibt es. Dadurch erkennt ihr auch ohne eine Umrechnung in Kalorien, wann ihr euch richtig verausgabt habt.

VORSCHAU Wii
FAMILY TRAINER

GENRE	Geschicklichkeit
HERSTELLER	Atari
ENTWICKLER	Namco Bandai
TERMIN	25. September 2008

EINSCHÄTZUNG

FAZIT: Das „Training“ im Namen hat seinen Grund, denn man schwitzt hier richtig! Reicht das als Wii-Fit-Konkurrenz?



WILDE FAHRT Im Minenwagen lenkt ihr, indem ihr euch auf ein Bein stellt. Per Wii-FB treibt einer die Lore an.

SCHWIERIG Das Kanufahren empfanden wir als knifflig. Ihr paddelt mit der Wii-FB und lenkt per Beinarbeit.

FAKTEN

- Basiert auch auf dem Film „Casino Royale“
- Reinrassiger Shooter ohne Sci-Fi-Gadgets
- Zapper-kompatibel
- PS3- und 360-Version wird von Treyarch entwickelt
- Schleichpassagen und Quick-Time-Events

TEXT
Sebastian Stange

LAYOUT
David Mola

BILDER
Activision
(Xbox 360)

JAMES BOND:
EIN QUANTUM TROST – DAS SPIEL

Mit dem neuen, düsteren Bond wird auch die Videospielumsetzung deutlich ernster

Wer dieses Jahr nur einmal ins Kino geht, wird sich wahrscheinlich für *Ein Quantum Trost* entscheiden, den kommenden Bond-Film mit Daniel Craig als 007. Dieser neue Spion im Dienste Ihrer Majestät passt so gar nicht in die Reihe der bisherigen Bonds. Es gibt keine abgedrehten Geheimwaffen oder Wunder-Autos, dafür aber knallharte und nüchterne Action. Und wie das bei aktuellen Blockbustern so ist, lässt die Videospielumsetzung nicht lange auf sich warten. Das Spiel zum Film wird auf nahezu allen Plattformen erscheinen und wird von Activision produziert. Wir durften bereits einen Blick auf die 360-Version werfen, die von Treyarch entwickelt wird, die übrigens auch an *Call of Duty: World at War* für die Wii werkeln. Die Wii-Fassung von *Ein Quantum Trost* entsteht jedoch bei Beenox, einem kanadischem Studio, das bislang kein einziges Wii-Spiel, sondern vor allem Portierungen auf PC und Mac produziert hat. Die Tatsache, dass es bis jetzt auch noch keine Wii-Screenshots des Spiels zu sehen gibt, erregt bei uns daher eher gemischte Gefühle. Wir wollen euch dennoch über das Spiel informieren, weshalb wir den Artikel kurzerhand mit Screenshots der 360-Version bebildern – Text allein wäre doch etwas zu öde, oder?

KLASSISCHE SHOOTERKOST

Spielerisch erwartet euch ein reinrassiger Ego-Shooter. Ihr ballert euch durch die Schauplätze von *Casino Royale* und *Ein Quantum Trost* – natürlich in der Rolle von 007. Ein wichtiges Spielelement ist dabei das Deckungssystem. Per Knopfdruck hechtet ihr hinter Mauern oder an Wände. In diesen Momenten seht ihr Bond aus der Außenperspektive – normalerweise spielt ihr aber aus der Ego-Sicht. Ab und an könnt ihr durch behutsames Vorgehen eure Gegner auch unbemerkt um die Ecke bringen. Dazu müsst ihr euch an sie anschleichen und per Tastendruck eine reißerisch inszenierte Nahkampfattacke starten. Einige Schleichpassagen und Rätsel wird es auch geben, der Fokus des Spiels liegt aber klar auf spektakulären Schießereien. Innovativ ist das nicht, Spaß könnte es aber machen. Wir warten gespannt auf das erste echte Wii-Material und sind bis dahin verhalten optimistisch.

VORSCHAU Wii
JAMES BOND ...

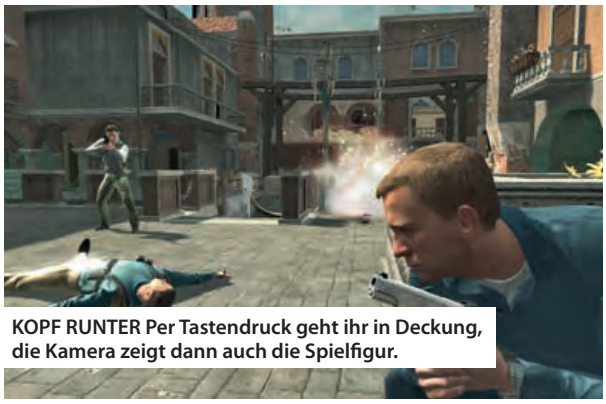
GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	Activision
ENTWICKLER	Beenox
TERMIN	30. Oktober 2008

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

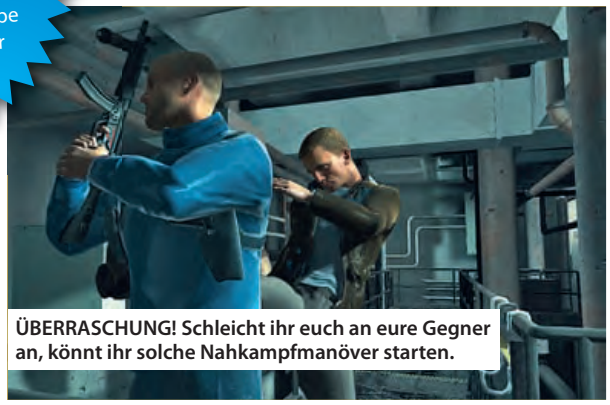
FAZIT: Das Konzept klingt gut, doch wird die Wii-Version technisch und spielerisch überzeugen können?

Screenshots der 360-Version! Hoffentlich können wir euch in der nächsten Ausgabe erste Wii-Bilder zeigen!

EXPLOSIV Statt zur Laser-Uhr oder zum Jetpack greift der neue Bond lieber zur dicken Wumme.



KOPF RUNTER Per Tastendruck geht ihr in Deckung, die Kamera zeigt dann auch die Spielfigur.

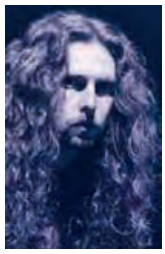


ÜBERRASCHUNG! Schleicht ihr euch an eure Gegner an, könnt ihr solche Nahkampfmanöver starten.

GUT VERSICHERT? Hoffentlich gibt es auch in der Wii-Version so viele zerstörbare Objekte.

INTERVIEW MIT KRAGEN LUM

Fakten zur Wii-Fassung des neuen Bond-Spiels sind rar gesät. Daher schnappten wir uns Kragen Lum, Producer der Wii-Version bei Activision, und löcherten ihn mit Fragen. Hier lest ihr die Antworten.



Das Spiel sieht auf den PS3- und 360-Screenshots wirklich ordentlich aus. Wie steht es denn um die Wii-Version?
Das Spiel sieht auf der Wii super aus. Wir haben unser Augenmerk sowohl auf eine geniale Steuerung als auch die Grafik des Titels gelegt.

Inwiefern musstet ihr bei der Grafik-Qualität Kompromisse im Vergleich zu den Versionen für die HD-Konsolen machen?
Mit der Wii-Hardware war es uns möglich, all die Umgebungen und Charaktermodelle des Original-Codes zu nutzen, ohne große Qualitätsverluste hinnehmen zu müssen. Wo immer möglich, haben wir jede Textur modifiziert, damit sie in den Systemspeicher passt und so gut wie möglich aussieht.

Wie wird sich das Spiel anfühlen? Gibt es einen Titel, der euch da inspiriert hat?
Wir wollten sichergehen, dass das Wii-Steuerungsschema Spaß macht und sich komfortabel anfühlt. Wir unterstützen sowohl die Wii-FB und Nunchuk als auch den Wii-Zapper für das beste Spielgefühl.
Das Beenox-Team hat viel Zeit darauf verwendet, dass das Zielen einfach ist und sofort Spaß macht. Das ist das Geheimnis eines tollen Shooters.

Wurden auch verschiedene Gesten eingebaut, etwa um Granaten zu werfen?
Es wird einige Gesten für bestimmte Aktionen geben, aber wir wollen doch noch nicht all unsere Agenten-Geheimnisse verraten, oder?

Wird es im Vergleich zur Original-Version irgendwelche Wii-exklusiven Features oder Modi geben?
Ja, die wird es geben. Einer der größten Unterschiede ist der Mehrspielermodus. Der wurde speziell für die Wii neu gestaltet, um sicherzugehen, dass das Spielerlebnis auf der Wii einmalig ist.

Arbeitet ihr eng mit Treyarch – dem Entwickler der PS3- und 360-Version – zusammen oder geht ihr einen eigenen Weg, um das bestmögliche Ergebnis zu bekommen?
Das Team bei Beenox arbeitet eng mit Treyarch zusammen, weicht aber bei bestimmten Sachen ab. Generell ist es der Plan, das bestmögliche Spiel für Wii zu schaffen, anstatt die Vorlage einfach nur zu portieren. Das ist ein Grund dafür, dass der Mehrspielermodus völlig einzigartig ist.

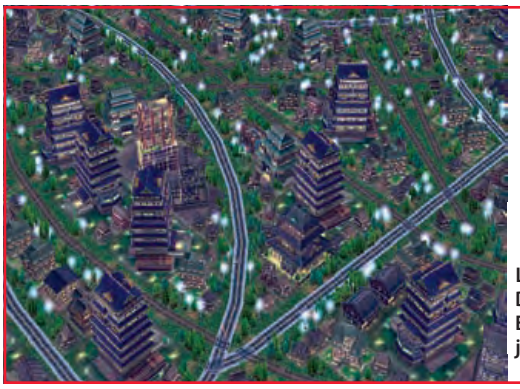
Genau wie *Call of Duty: World at War* ist das Bond-Game ein waschechter Shooter. Wir brauchen also keine Angst zu haben, dass am Ende alberne Minispiele drin vorkommen, oder?
Nein, leider wird es weder Wasserski-Rennen noch Balance-Board-Unterstützung geben!

Vielen Dank für das Gespräch!

GESTATTEN, BOND! Die digitale Version von Daniel Craig sieht dem Schauspieler erstaunlich ähnlich.

Empire and the "e" logo and Xplosiv are trademarks or registered trademarks of Empire Interactive Europe Ltd in the UK, Europe, US and/or other countries. Ford Oval and nameplates are registered trademarks owned and licensed by Ford Motor Company. Land Rover, Range Rover and the Land Rover Logo are trademarks owned and licensed by Land Rover © Land Rover 2008. All rights reserved. Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All other trademarks are the property of their respective owners. SPEED-LINK and the SPEED-LINK logo are registered trademarks of Jöllenbeck GmbH. Distributed by dtp entertainment AG, Goldbekplatz 3-5, 22303 Hamburg

NOSTALGIE
Die Ansicht erinnert an alte Zeiten.



LICHTSPIELE
Die meisten eurer Einwohner dürften jetzt schlafen.

STATUE
Ihr werdet wieder viele Gestaltungsmöglichkeiten haben.

GODZILLA?
Ja, aber von euch beauftragt.

FAKTEN

- Baue deine eigene Stadt auf!
- ... und zerstöre sie bei Bedarf wieder!
- Steuerung über die Pointer-Funktion
- Erinnert an alte Teile der Serie

TEXT
Timo Pape

LAYOUT
David Mola

BILDER
Electronic Arts

SIMCITY CREATOR

Neuer Stoff für Hobby-Architekten?

Lang ist's her, dass der erste Teil von *SimCity* auf dem SNES erschien und viele Spieler dazu bewegte, eine eigene Stadt zu erschaffen. Diese Spielidee ist nach wie vor gefragt und so könnt ihr nun bald auch auf eurer Wii zum Bürgermeister avancieren.

VÖLLIGE KONTROLLE

Selbstverständlich werdet ihr auch diesmal wieder absolut alles im Griff haben. Ihr könnt eine Stadt gründen und diese dann nach und nach expandieren lassen. Dazu müsst ihr stets alle relevanten Bereiche des Stadtlebens auf dem neuesten und besten Stand halten. Wirtschaftlich muss es eurem Örtchen zum Beispiel gut gehen, es sollte attraktiv für neue Bewohner sein und die Kriminalität muss in Grenzen gehalten werden. Dies erreicht ihr etwa durch das Aufstellen eines Polizeireviers. Viele Faktoren sind zu berücksichtigen, die alle stark miteinander vernetzt und so voneinander abhängig sind.

Auch habt ihr wie im Ur-*SimCity* wieder die Möglichkeit, eine Stadt zu zerstören! Dazu gibt es verschiedene Möglichkeiten: Ihr könnt beispielsweise Tornados erzeugen, Godzillas in die Fußgängerzone setzen oder einen verheerenden Schaden durch einen Meteoritenhagel hinterlassen. Was das für spielerische Vorteile bringt, lässt sich momentan noch nicht erahnen …

FERNBEDIENUNG AUF MÄUSEJAGD

Technisch sieht das Spiel bisher nicht sehr zeitgemäß aus. Die Ansicht von diagonal oben wirkt etwas altbacken und erinnert nicht gerade an eine Next-Gen-Konsole! Einige Gesten mit der Wii-Fernbedienung sind integriert: Ihr könnt unter anderem einen Hubschrauber oder ein Flugzeug durch Neigung nach links und rechts durch eure Stadt steuern. Die Navigation im Spiel erfolgt über die Pointer-Funktion. Dies könnte die interessanteste Neuerung sein, denn hauptsächlich ist die *SimCity*-Reihe auf dem PC zu Hause und lässt sich dort optimal mit Maus steuern. Der Pointer der Wii-Fernbedienung ist aber sicherlich ein guter Ersatz… Man wird sehen.

Was das Spiel an Verbesserungen und Neuerungen im Vergleich mit den Vorgängern bieten und wie die finale Version dann aussehen wird, ist im Augenblick noch schwer zu sagen. Daher bleibt uns momentan nur ein folgender, vorsichtiger Eindruck: *SimCity Creator* greift das coole Grundprinzip der Spielserie wieder auf und erinnert an die Teile des vergangenen Jahrzehnts. Grafisch wirkt der Titel bisher noch etwas schlicht, aber dank der neuen Wii-Steuerung könnte das Spiel nicht nur für Fans der Reihe interessant sein. Am 22. September wissen wir mehr. Dann wird das erste Wii-*SimCity* bereits in den Regalen der Händler stehen.

VORSCHAU Wii
SIMCITY CREATOR

GENRE	Simulation
HERSTELLER	Electronic Arts
ENTWICKLER	Electronic Arts
TERMIN	22. September 2008

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

FAZIT: *SimCity* für die Wii bietet gewohntes Gameplay und natürlich eine für die Wii ausgelegte Steuerung. Mal sehen!

GESTALTE DEINE EIGENE WELT!

Erhältlich ab 04.09.08

44.-

SPORE
Art. Nr.: 978 2791
USK: Freigegeben ab 12 Jahren

Angebot gültig ab 03.09.08. Abgabe nur in haushaltsüblichen Mengen. Irrtümer und technische Änderungen vorbehalten.

KEINE MITNAHMEGARANTIE. SOFERN NICHT VORHANDEN, GLEICH BESTELLEN.

SATURN

WIR HASSEN TEUER!

SONIC UNLEASHED

Der entfesselte „Werigel“ steht wieder in den Startlöchern!

KAMIKAZE Diesen widerspenstigen Roboter macht ihr von der Luft aus kalt!

HÜBSCH In Hinsicht auf die Optik macht das Spiel jetzt schon einen sehr guten Eindruck.

SPEEDBALL Sonics Allzweckwaffe darf natürlich auch in Unleashed nicht fehlen.

DESERT-RACE Auch der heiße Sand kann Sonic nicht wirklich bremsen.

FAKTEN

- Sonic wird zum „Werigel“
- Teils 2D- und teils 3D-Ansicht
- Tag- und Nachtlevels
- Bisher tolle Optik

TEXT
Timo Pape

LAYOUT
David Mola

BILDER
Sega

N-ZONE
ANGESPIELT

Das kennt man doch?! Die roten Turnschuhe werden sorgfältig geschnürt, die Sturmfrisur sitzt bereits, und dann … eine Staubwolke. Weg ist er und rast direkt auf den Konsolenmarkt zu! Nach einem souveränen Start-Ziel-Sieg beehrt Sonic diesmal die komplette Konsolenbandbreite mit seinem neuen Abenteuer *Sonic Unleashed*, was so viel bedeutet wie „Sonic entfesselt“!

VERÄNDERTER BLAUER PLANET

Auch Dr. Eggman lässt sich nicht lumpen und will mal wieder die Weltherrschaft an sich reißen. Diesmal hat er einen verheerenden Energiestrahl auf die Erde geschossen, der die Welt in viele Kontinente gespalten hat. Und auch Segas Maskottchen scheint von dem Strahl nicht unberührt geblieben zu sein, denn sein Körper beginnt sich zu verändern. Es sei nur so viel gesagt, dass Sonic ab diesem Zeitpunkt bei Nacht all seine Kräfte entfesselt. Ob er will oder nicht, muss er nun mit diesen neuen Fähigkeiten und mithilfe der Chaos Emeralds versuchen, die Teile der Welt wieder zusammenzufügen und nebenbei noch sich selbst zu retten. Es beginnt ein Wettlauf gegen die Zeit.

WELTREISE GEFÄLLIG?

Dieser Wettlauf führt euch durch viele Teile unserer Erde. So sprintet ihr auf der chinesischen Mauer entlang, um auf Drachen zu grinden, sammelt Ringe in Griechenland, wirbelt Staub in der Wüste auf oder tobt euch in alten europäischen Städten aus. Diese Locations und der Rest des Spiels sehen jetzt schon grandios aus! Besonders die Videos bestechen durch die schicke Grafik und teuflische Geschwindigkeit, auch wenn man davon ausgehen muss, dass sie aus der PS3- oder 360-Version stammen. Mal sehen, was die Wii hergeben wird. In jedem Fall scheint Sega mit *Unleashed* Wiedergutmachung im Auge zu haben, nachdem der letzte Teil der Serie enttäuschte. Auch scheint das Spiel sehr vielfältig zu werden: Es wird Levels bei Tag und Nacht geben. Tagsüber läuft alles nach bewährtem Rezept: Ihr eilt durch Loopings, grindet auf Stangen und bekämpft Gegner mit eurer Drehattacke. Diese Passagen werden wohl meist in klassischer 2D-Ansicht gehalten – Daumen hoch! Nach der Dämmerung läuft dann alles anders. Sonic verwandelt sich und besitzt in seiner neuen Form natürlich auch neue Eigenschaften. Schnelligkeit und Sprungkraft gehen verloren, dafür kann sich der Entfesselte nun mit brutaler Muskelkraft durch die Levels prügeln und auch Aufgaben bewältigen, die in seiner normalen Form nie denkbar gewesen wären. Es wird sich zeigen, wie diese Passagen umgesetzt werden und ob sie ins Spielprinzip passen – denn mal ehrlich: Sonic seine weltbekannten Markenzeichen, wie zum Beispiel die Schnelligkeit, zu nehmen, ist mutig von Sega und verlangt nach kritischen Blicken! Frischen Wind jedoch bringen die Entwickler auf diese Weise definitiv in die Serie. Wie sich das Ganze dann spielen wird, kann man momentan jedenfalls noch nicht abschätzen.

KAUM BEKANNT UND DOCH SCHON EIN STAR

Mit *Sonic Unleashed* erwartet uns mal wieder ein *Sonic*-Titel, der sehr

INTERVIEW MIT YOSHIHISA HASHIMOTO

Wir hatten die Möglichkeit, direkt in Japan bei Sega ein paar Infos vom Producer von Sonic Unleashed, Yoshihisa Hashimoto , herauszukitzeln!

Der Titel *Sonic Unleashed* schreit förmlich danach, Fragen zu provozieren: Wie und warum ist Sonic entfesselt?
Der Titel steht für zwei Dinge: Zum einen wollen wir uns beim Sonic-Gameplay wieder stärker an den erfolgreichen älteren Episoden der Serie orientieren. Sonic soll wieder wie entfesselt über den Bildschirm rasen, der Spieler aber dabei die volle Kontrolle behalten. Geschwindigkeit + eine bessere Steuerung + 2.5D-Welten = entfesseltes Sonic-Spielerlebnis. Diese Formel finde ich eigentlich sehr gut (lacht). Zum anderen trägt Sonic diesmal noch etwas in sich … ein anderes, zweites Gesicht – das er aber nicht immer zeigt. Auch hier trifft der Begriff „entfesselt" eigentlich sehr gut. Denn wenn diese andere Form von Sonic zum Einsatz kommt, dann sollte man lieber nicht daneben stehen.

Können Sie uns schon Genaueres zur Story erzählen?
Wir wollen noch nicht alle Details verraten, allerdings zeigt das Trailer-Video ja bereits einige Elemente der neuen Geschichte. Eggman ist der Auslöser für Sonics Verwandlung in den Werehog – das haben wir gerade mit dem „anderen, zweiten Gesicht" gemeint. Tagsüber spielt man als Sonic (in den Daytime-Stages), in der Nacht spielt man als Werehog, das sind dann die Nighttime-Sequenzen.

Was gibt es noch an Neuerungen, im Vergleich zu vorherigen Teilen der Serie?
Wir setzen wieder viel stärker auf das klassische Sonic-Spielgefühl. Es gibt zwar jede Menge 3D-Grafik, allerdings bewegt sich Sonic die meiste Zeit auf einem 2D-Pfad. Damit können wir hohes Tempo mit guter Spielbarkeit kombinieren. Wir haben auch die Zwischensequenzen gestrafft. Weniger Dialog, mehr Spiel – hier bestand auch der größte Handlungsbedarf.

Was wird die Wii-Version einzigartig machen?
Einfache Ports von PS3 und Xbox 360 sind nicht mehr zeitgemäß und meistens auch nicht sonderlich erfolgreich. Deshalb wird *Sonic Unleashed* für Wii von einem eigenen Team entwickelt. Damit gewährleisten wir eine deutlich bessere Qualität als bei einer Umsetzung. Das bedeutet, dass die Wii-Version eine eigene Grafik-Engine und eine spezielle Steuerung bekommt. Und wir werden auch einige Levels an diese Steuerung anpassen, da nur so eine optimale Spielbarkeit gewährleistet ist.

Wie sieht es mit *Sonic and the Dark Knight* aus? Wird dieses Projekt ebenfalls von Ihrem Team gemacht? Was werden die Unterschiede zwischen den beiden Spielen sein?
Das ist lustig – derzeit reden alle vom Dark Knight. Aber keine Angst, Batman und Sonic haben vorerst keine Pläne für ein gemeinsames Videospiel (lacht). Wenn ihr aber *Black Knight* meint – das ist ein komplett eigenständiges Projekt, zu dem wir derzeit aber noch keine Details enthüllen. Wenn ihr *Unleashed* durchgespielt habt, dann können wir aber gerne wieder drüber reden.

Voll bei der Sache Hashimoto spricht mit großem Elan über das neue Spiel.

ambitioniert ist und alle Igel-Fans hoffen lässt. Inwiefern die Wii-Steuerung integriert sein wird, ist noch völlig offen, und auch zum Sound kann man noch nichts sagen. Einzelheiten bezüglich der Spielmodi, Online-Features oder sonstiger Extras sind ebenfalls noch nicht bekannt. Wie gesagt; das Spiel ist zwar noch in einer relativ frühen Entwicklungsphase, macht dafür aber echt schon eine Menge her. Wir sind auf jeden Fall sehr auf Sonics neues Abenteuer gespannt und freuen uns mächtig drauf! Da bleibt nur noch zu sagen: Renn, Igel, renn!

VORSCHAU Wii
SONIC UNLEASHED

GENRE	Jump & Run
HERSTELLER	Sega
ENTWICKLER	Sonic Team
TERMIN	November 2008

EINSCHÄTZUNG

FAZIT: Sega hat ein sehr ambitioniertes Projekt am Start! Uns könnte hier ein toller Geschwindigkeitsrausch erwarten.

FAKTEN

- Elf Charaktere stoßen aufs Team!
- 40 verschiedene Chaos im Set, …
- … die aber nur durch Tausch zu kriegen sind
- Dr. Eggman ist nicht der Hauptfeind

TEXT
Timo Pape

LAYOUT
David Mola

BILDER
N-ZONE, Sega

N-ZONE
ANGESPIELT

N-ZONE
VIDEO AUF DVD

SONIC CHRONICLES
DIE DUNKLE BRUDERSCHAFT
Schafft Segas Maskottchen den Sprint ins Rollenspielgenre?

Bald ist es so weit: BioWare schickt den schnellsten Igel der Welt in sein erstes Rollenspiel. Wir haben für euch die fertige deutsche Version gezockt und den Lead Designer des Spiels, Miles Holmes, in München zum ersten DS-Streich von BioWare interviewt (siehe Extrakasten). Wir sind mit hohen Erwartungen in das Abenteuer gestartet – ob unsere Spieleindrücke diese Haltung wohl bestätigen konnten?

THE STORY SO FAR

Sobald ihr euren DS das erste Mal eingeschaltet habt, geht die Action gleich richtig los. Eine Videosequenz startet („Vor einiger Zeit, Eggmans Hauptquartier") und ihr findet euch mit Sonic, Tails, Amy und Knuckles in Dr. Eggmans Raumschiff wieder und liefert euch ein hitziges Gefecht mit ihm und seinen Schergen. Dann reißt Tails ein paar Kabel aus der Steuerkonsole des Raumschiffs, woraufhin dieses in einem gigantischen Feuerball explodiert! Sonic und seine Truppe können selbstverständlich in einem Doppeldecker der Explosion entkommen und Eggman scheint besiegt.

Normalerweise hätte man sich so eher das Ende des Spiels vorgestellt, doch so ist *Sonic Chronicles* nun mal: anders! Nach der Flucht im Flieger wird Sonic eingeblendet: „Heute, am anderen Ende der Welt". Nachdem Tails ihn telefonisch um Hilfe bittet, macht sich Sonic auf den Weg in die „Green Hill Zone" (euer erster Level), wo der smarte Fuchs ihm die Lage erklärt: „Knuckles ist verschwunden und die Chaos Emeralds auch! Eine Verbrecherbande, die sich Plünderer nennt, hat ihn entführt! Bitte, Sonic! Wir brauchen deine Hilfe!" Sonic ist selbstverständlich sofort mit dabei und das Abenteuer beginnt. Doch irgendetwas scheint nicht normal zu sein; Eggman ist besiegt, wer soll also

ATTACKE Shadow setzt zum Streich an und ihr führt den Angriff per Stylus aus.

KONZENTRATION In diese Kreise müsst ihr blitzschnell tippen!

dahinter stecken? Und auch die Tiere in der Green Hill Zone sind äußerst aggressiv und greifen Sonic sogar an! Wer ist verantwortlich für all diese mysteriösen Taten?

GEMEINSAM SIND WIR STARK

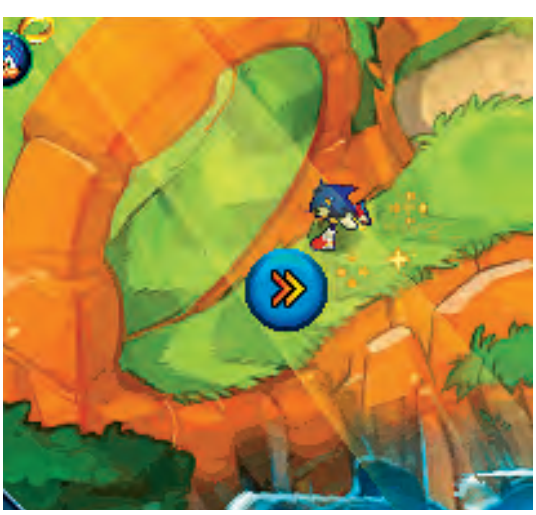
Zunächst noch allein unterwegs, versperrt euch schon bald ein Wesen mittels mehrerer Holzkisten den Weg. Doch lange müsst ihr nicht warten, denn sofort erscheint die von Tails angekündigte Amy Rose, macht Sonic den Weg mit ihrem Hammer wieder frei und schließt sich dem Team an. Zu zweit ist es nun euer Ziel, die Green Hill Zone zu durchqueren und Tails in seiner Werkstatt in Central City aufzugabeln. Beim Erkunden der Levels verfolgt ihr das Geschehen stets von schräg oben in 2D. Das ist teilweise äußerst verwirrend, da man Höhenunterschiede in den hügeligen Levels manchmal nur erahnen kann. Man musste hier aber sicher einen Kompromiss finden, da die Steuerung per Stylus nur bei einer solchen Vogelperspektive vorstellbar ist. So läuft man also durch die freien Levelkarten und hat einiges zu tun: Man muss Rätsel lösen (die meist stark abhängig vom aktuellen Charakter sind, den man per Knopfdruck wechseln kann), Ringe und Chao-Eier sammeln und schließlich in Kämpfen trainieren. Ja genau, trainieren! Denn Sonic und die anderen Charaktere haben Attribute, die aufgelevelt werden müssen, um später gegen stärkere Gegner zu bestehen. Klar, es handelt sich eben um ein Rollenspiel! Auch müsst ihr eure Truppe mit Gegenständen wie z. B. Handschuhen ausrüsten, um Charaktereigenschaften wie Schnelligkeit, Angriff, Verteidigung etc. zu verbessern.

READY? FIGHT!

Die Kämpfe laufen rundenbasiert mit vielen Echtzeit-Einschüben während der Angriffe ab und sind in schickem 3D gehalten. Man erteilt RPG-typisch jedem Charakter seines Teams Befehle, ob er nun beispielsweise angreifen, sich verteidigen, einen Gegenstand nutzen oder flüchten soll. Die Angriffe führt ihr aus, indem ihr zum Beispiel im richtigen Moment in einen aufploppenden Kreis tippt. Verpasst ihr den Moment, verfehlt euer Angriff den Gegner. Die Flucht aus den Kämpfen ist bei *Sonic Chronicles* mit mehr Action verbunden als bei vielen anderen Spielen. Ihr flüchtet nämlich im

HEISSE ANGELEGENHEIT Ein großer Gegner erwartet euch in diesem Wüsten-Abschnitt.

TALK, TALK, TALK Dialoge dürfen in keinem Rollenspiel fehlen. Meist habt ihr mehrere Antwortmöglichkeiten.



LOOPING IN DER GREEN HILL ZONE Für diese altbekannten Gebilde braucht ihr Sonics Schnelligkeit.

INTERVIEW MIT MILES HOLMES

Wir trafen für euch Miles Holmes, Lead Designer von Sonic Chronicles, in München und konnten ihm ein paar Fragen zum neuen Rollenspiel für den DS stellen.

BioWare ist sehr bekannt und populär für Rollenspiele auf PC und Konsolen. Wie war nun die Erfahrung, ein Spiel für DS zu machen?
Es war natürlich eine Herausforderung für uns, erstmals ein Handheldspiel zu machen, und es war an manchen Stellen auch wirklich unterschiedlich zu PC-Spielen. Aber das ist es, was wir immer wieder wollen, neue Herausforderungen. Und besonders, als wir hörten, es wird ein Spiel mit einem so profilierten Namen wie Sonic, standen wir natürlich auch in einer großen Verantwortung, die Fans der Serie nicht zu enttäuschen.

Wer entschied, dass *Sonic Chronicles* ein Rollenspiel werden soll?
Es gab eigentlich keine wirkliche Entscheidung. Sobald klar war, das Spiel würde an BioWare gehen, war auch klar: Es wird ein Rollenspiel (grinst)!

Wieviel „Knights of the Old Republic" (Rollenspiel von BioWare für PC & Xbox) steckt in *Sonic Chronicles*?
Die Struktur der Dialoge ist zum Beispiel relativ ähnlich. Es stehen dem Spieler ja immer mehrere Antwortmöglichkeiten zur Auswahl. Man kann in diesen Dialogen beispielsweise entscheiden, ob sich nach und nach eine Romanze zwischen Sonic und Amy Rose aufbaut. Wer Amy nicht so mag, braucht es aber nicht dazu kommen zu lassen … Aber Sonic kann einfach kein böser Typ sein, das geht einfach nicht (lacht)! Alles in allem fühlt sich das Spiel einfach nach BioWare an.

Wie wichtig ist der taktische Einsatz der sammelbaren Chaos und wie funktioniert das genau?
Die Chaos sind für die Taktik in einem Kampf sehr wichtig. Jeder Charakter kann sich mit einem Chao verbinden und so seine Fähigkeit nutzen. Sie haben die unterschiedlichsten Effekte auf ihren Partner. Die meisten verbessern seine Attribute in irgendeiner Form. Einige sind sehr einfach im Spiel zu finden und haben dann meist nur einen Effekt von beispielsweise +1 beim Angriff. Seltenere Chaos können aber auch das ganze Team beeinflussen und mit anderen Artgesellen kombiniert werden. So ergeben sich extrem viele taktische Möglichkeiten und gewaltige Attacken! Aber es liegt immer am Spieler selbst, wie viele Details er in seine Taktik übernehmen will. Das soll jeder frei für sich entscheiden. Außerdem kann man nicht in einem Spiel alle 40 Chaos finden. So wollen wir das Sammel- und Tauschfieber anregen. Wir wollen die Kiddies sehen, wie sie in der Schule auf dem Pausenhof sitzen und kabellos Chaos tauschen, wie bei *Pokémon*! Denn mit jedem Tauschen werden die Chaos auch stärker.

BEI SEGA Christoph und Miles nach dem Interview

Vielen Dank für das Interview!

wahrsten Sinne des Wortes vor euren Gegnern (oder sie vor euch), indem ihr eine bestimmte Strecke zurücklegen müsst, ohne dass euch der Gegner kriegt. Auf der Strecke befinden sich Holzkisten, über die ihr per Stylus springt, oder Beschleunigungsstreifen, die euch etwas Vorsprung vor euren Verfolgern verschaffen. Im Kampf gilt es natürlich, einem oder mehreren Gegnern die Kampfpunkte auf null zu senken und so Erfahrungspunkte zu sammeln. Geht ihr selbst zu Boden, ist der Kampf vorbei und ihr könnt wählen, ob ihr das Match entweder für 20 Ringe nochmal bestreiten wollt oder wieder bei eurem letzten Speicherstand beginnen möchtet. Wer jetzt denkt, 20 Ringe wären ja schnell zu sammeln, der irrt sich gewaltig. Denn diesmal ist die Währung des Spiels stark begrenzt und kann nur einmal eingesammelt werden. Weitere Frische bringen die Chaos ins Spiel. Das sind kleine Lebewesen, die ihr mit einem Charakter koppeln könnt, um so seine Eigenschaften zu nutzen. Insgesamt gibt es 40 Chaos zu sammeln, die ihr dann mit Freunden über DS-Download tauschen könnt. Online wird das aber leider nicht funktionieren.

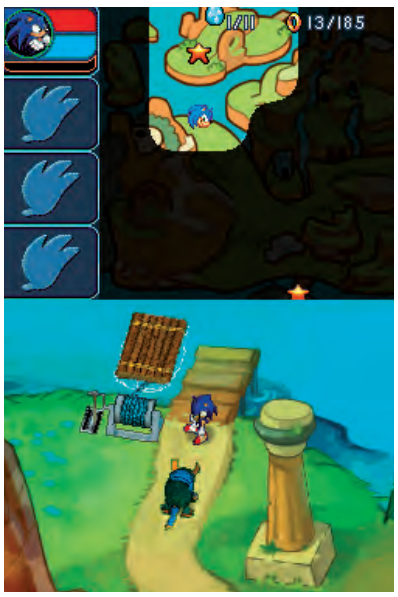
DER IGEL GUCKT BEI LINK AB

Technisch ist das Spiel gut: In der anspruchslosen Hauptperspektive sieht alles sauber aus und in den dreidimensionalen Kämpfen kann man auch nicht klagen. Der Sound ist zwar stimmig, aber oftmals auch ziemlich nervig. Besonders auffallend ist aber nur in den ersten fünf Sekunden eines Levels, danach nimmt man ihn kaum noch wahr. Was die Steuerung anbelangt, hat man bei BioWare gute Arbeit geleistet. Diese erinnert an *Zelda: Phantom Hourglass* und funktioniert komplett via Touchscreen. Lediglich in der Hektik der Kämpfe

TAUSCHFIEBER? Die Chaos sollen Pokémon-like getauscht werden.

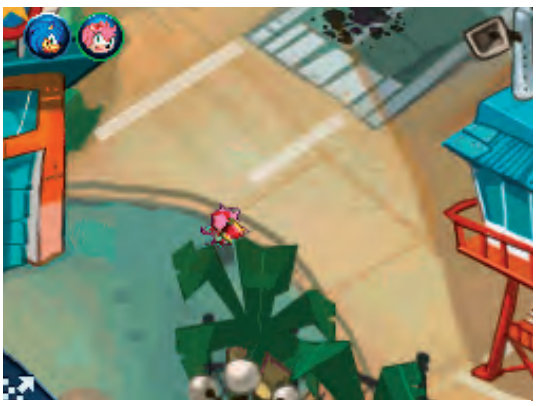
RETTE SICH, WER KANN! So sieht die Flucht aus …

„Das Spiel ist sowohl für RPG-Fans als auch für Sonic-Fans genau das Richtige“



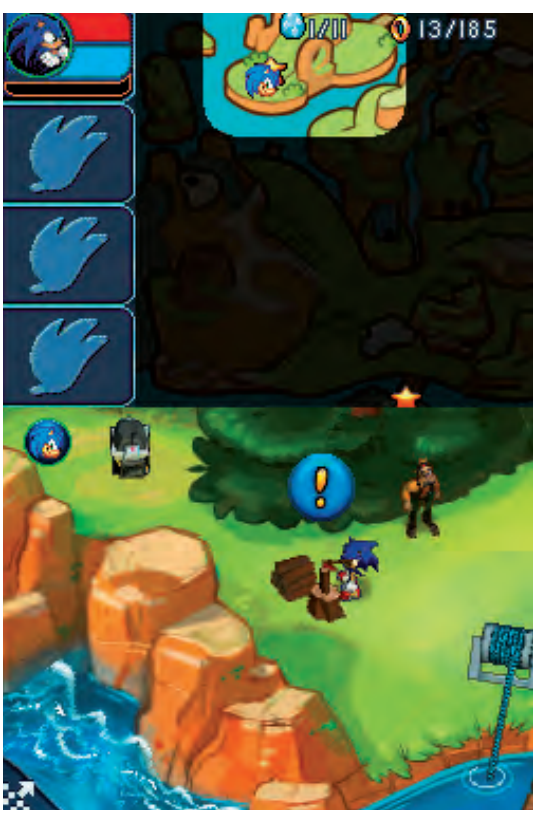
LICHTBLICK Bereits erkundete Bereiche werden auf der Karte farbig dargestellt.

ist es manchmal ärgerlich, wenn eine Aktion mit dem Stylus nicht erkannt wird und man deswegen dahinscheidet. Viel mehr gibt’s eigentlich nicht zu meckern. Die Entwickler geben dem Spieler genau das, was man von einem Rollenspiel erwartet. Das Besondere ist nur der Rahmen. Statt einer im Normalfall antiken Welt mit Monstern, Sagen und Zauberern erwartet euch hier eine bunte neuzeitliche Welt und noch buntere Charaktere. Das Spiel ist also sowohl für RPG-Fans als auch für Sonic-Fans genau das Richtige, sofern man sich ein bisschen mehr Zeit dafür nimmt, denn bis zum finalen Kampf (über den wir natürlich noch nichts verraten wollen) werdet ihr locker über 20 Stunden spielen müssen – auch mit dem schnellsten Igel der Welt!



CENTRAL CITY In dieser schick gestalteten Stadt trefft ihr in einer Werkstatt auf Sonics Kumpel Tails.

ANGRIFF ODER VERTEIDIGUNG? Hier gebt ihr die Befehle für Sonic und die anderen Party-Mitglieder ein.



HOLZHACKEN Oftmals könnt ihr solche Miniaufgaben erledigen, um coole Boni zu erhalten.

VORSCHAU DS
SONIC CHRONICLES ...

GENRE	Rollenspiel
HERSTELLER	Sega
ENTWICKLER	BioWare
TERMIN	26. September 2008

EINSCHÄTZUNG

●●●●○

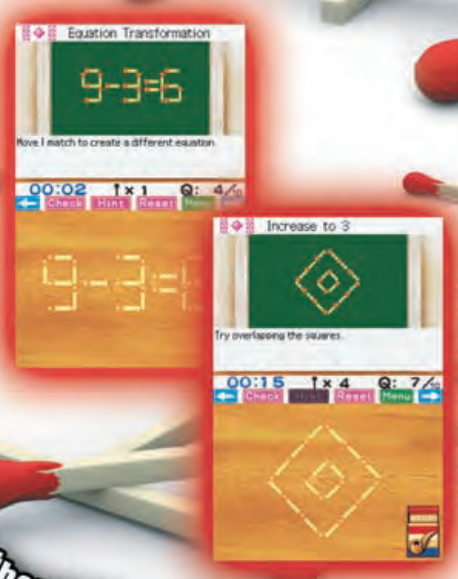
FAZIT: BioWare zeigt bei seinem ersten DS-Auftritt Qualität und bietet ein wirklich gutes Rollenspiel im Sonic-Gewand!

matchstick
PUZZLE BY DS

Zündende Ideen gesucht!

Du willst deine grauen Zellen mal wieder so richtig zum Glühen bringen? Knifflige Streichholzrätsel werden dich fordern!

- Über 150 Rätsel warten auf dich
- Mathe-Aufgaben, Buchstaben-Puzzles und Bilderrätsel
- Einfache Steuerung mit dem Nintendo DS-Touchpen



Spiel komplett auf Deutsch

Überall für deinen Nintendo DS™!

Ab 25.09.08 erhältlich:

KREUZWORTRÄTSEL DS
WELT EDITION

NINTENDO DS.

GREEN KANGAROO

© 2008 Green Kangaroo ist ein Label von TGC – The Games Company Worldwide GmbH Am Borsigturm 12 - 13507 Berlin Published by Ertain. © 2008 Ertain B.V. All rights reserved. NINTENDO DS IS A TRADEMARK OF NINTENDO.

FAKTEN

- Elfter Teil der Serie …
- … und gleichzeitig ein Remake des ersten Teils – mit kleinen Verbesserungen!
- Online-Duelle sind möglich
- Neuer Prolog

TEXT
Sebastian Billmeier

LAYOUT
David Mola

BILDER
N-ZONE

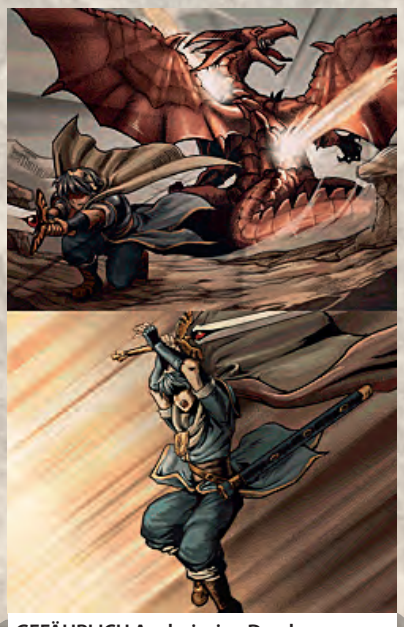
N-ZONE
ANGESPIELT

N-ZONE
VIDEO AUF DVD

FIRE EMBLEM:
ANKOKI RYU TO HIKARI NO TSURUGI

Rettet ein Königreich und kämpft um euer Leben!

Geheimnisvolle Drachen, starke Krieger, ein bedrohtes Königreich und unzählige Feinde. Das ist der Stoff, aus dem epische Fantasy-Storys sind. Und genau darum geht es im neuesten Teil der *Fire Emblem*-Serie. Der Held des Spiels dürfte eingefleischten Nintendo-Fans bekannt vorkommen: Marth, der Ritter der schon in beiden *Super Smash Bros.*-Teilen mitwirken durfte, schafft nun den Sprung auf den Nintendo DS. Mit *Fire Emblem: Ankoki Ryu to Hikari no Tsurugi* (grob übersetzt: *Der Schattendrachen und das Schwert des Lichts*) erwartet euch ein Remake des allerersten NES-Teils von 1990.



GEFÄHRLICH Auch riesige Drachen warten im Spielverlauf auf euch – seid bereit!

DRACHENFEUER & SCHWERTKUNST

Vor langer Zeit bedrohte der Drache Medeus mit seinem dunklen Imperium die Welt, bis ein mutiger Krieger namens Anri das Ungetüm erschlug und so das Königreich rettete. Mit Anri als neuen Herrscher ging es dem Reich lange Zeit gut, doch heute ist diese harmonische Zeit schon fast in Vergessenheit geraten: Protagonist Marth, ein direkter Nachfahre des legendären Helden, wird vom wieder aufgetauchten Medeus vertrieben und versucht nun emsig, sein Reich zu retten und den bösen Drachen samt Anhang zu besiegen. Dazu schließt ihr euch mit allerlei Gefolgsleuten und verbündeten Ländern zusammen, rekrutiert verschiedene Kämpfer und bereist die Welt von *Fire Emblem*.

SPANNEND Die Story wird in wunderschönen Bildern weitergesponnen.

Serientypisch liegt der Fokus in *Fire Emblem* natürlich auf den sehr strategischen Kämpfen. Wie im ersten Teil bewegt ihr eure Einheiten auf schachbrettartigen Oberflächen durch Burgen, Verliese, Wälder und Gebirgsregionen. Jedes Terrain wirkt sich natürlich anders auf eure Charaktere aus. Erreicht einer eurer Helden einen Feind, könnt ihr diesen dann mit einer von bis zu vier mitgeführten Waffen angreifen. Diese sind in verschiedene Kategorien unterteilt, die jeweils ihre Vor- und Nachteile haben. So sind Äxte und Speere weitaus stärker als Schwerter, dafür aber auch weniger treffsicher. Die Kampfhandlungen werden in einem extra Bildschirm ausgeführt, auf dem ihr die zwei Gegner ihre Klingen kreuzen seht. Sowohl

Feinde als auch Verbündete wehren sich gegen Attacken und versuchen diese zu kontern. Für jeden Kampf erhaltet ihr dann Erfahrungspunkte, dank derer die verschiedenen Eigenschafts-Werte eurer Recken steigen. Denn anders als in den meisten Strategiespielen behaltet ihr in *Fire Emblem* die Kontrolle über eure Helden – den gesamten Verlauf des Abenteuers über! So müsst ihr versuchen, eure wichtigen Recken stets am Leben zu halten, denn ihr könnt keinen neuen Krieger nachproduzieren. Sollte Marth in den Kämpfen fallen, ist das Spiel sogar ganz vorbei. Euer Held hat im Vergleich zu den übrigen Figuren ein paar weitere Fähigkeiten. So kann er in Burgen und Dörfern Einwohner für sich gewinnen und so wichtige Items erhalten oder um Unterstützung bitten. Zwischen den Kämpfen wird die Story in netten Sequenzen und tollen Dialogen weitererzählt. Dabei erfahrt ihr mehr über die Hintergründe der Charaktere und die Vergangenheit Marths. Dadurch werdet ihr immer tiefer in die Welt von *Fire Emblem* gezogen und legt das Spiel erst weg, wenn ihr euer Königreich gerettet habt. Was die Story anbelangt, war der erste Teil bereits richtungsweisend für die Nachfolger der Serie und rundum sehr schön gelungen. Schnell werdet ihr Marth und seine Freunde, zum Beispiel Sheeda, die Pegasus-Reiterin, den Dieb Ricard oder Minerva, die Dragonerin, ins Herz schließen. Jeder Einzelne der Charaktere hat seine Gründe, sich Marth und somit dem Widerstand anzuschließen. Mehr als einmal werdet ihr also erstaunt sein, wie die Geschichte sich wendet und euch fragen, wer eigentlich der Bösewicht ist.

ZURÜCK ZU DEN ANFÄNGEN

Auch wenn *Fire Emblem: Ankoki Ryu to Hikari no Tsurugi* ein Remake des ersten Teils ist, so gibt es sehr viele Veränderungen. Die erste wird gleich zu Beginn deutlich: Grafisch bekommt ihr hier feinste DS-Kost geboten. Parallelen zum NES-Original gibt es grafisch keine mehr, das Spiel wurde komplett neu aufgelegt. Dadurch sind auch die Karten im Vergleich zu den Original-Schlachtfeldern größer geworden. Das ist aber nur von Vorteil für euch, so nehmen meistens mehr Einheiten an den Schlachten teil und es ist genügend Platz für Finten und andere taktische Manöver. Auch die Zwischensequenzen sind toll animiert – völlig neue Charakter-Artworks werden auch alteingesessene Fans staunen lassen. Genauso sind die Kämpfe wunderschön inszeniert: Egal ob Räuber oder stolzer Reiter, alle Krieger haben eigene Kampfanimationen spendiert bekommen. Dennoch muss man sagen: Es wäre noch mehr möglich gewesen. Doch bei einem Strategiespiel zählt die Übersicht ja bekanntlich am meisten – und die ist jederzeit gewährleistet. In akustischer Hinsicht wurden die Originalmelodien ebenfalls überarbeitet: Die Musik, die euch aus den Lautsprechern des DS entgegenschallt, untermalt die Fantasywelt von *Fire Emblem* perfekt. Das Gameplay hat ebenfalls eine kleine Frischzellenkur bekommen: So wurde ein neuer Prolog hinzugefügt, der euch die Flucht Marths aus dem Königreich Altea nachspielen lässt. Zusätzlich besitzt Sheeda nun eine neue Waffe namens Flügelspeer, die sehr effektiv gegen berittene und gepanzerte Einheiten ist. Ihr habt zudem auch die Möglichkeit, auf den Karten einen Speicherpunkt einzunehmen, der euch während des Gefechts einmalig den Spielstand speichern lässt. Das Laden dieses Spielstands ist jedoch unbegrenzt oft möglich. Ein extra Musikraum und die Möglichkeit, jedes geschaffte Kapitel sofort auszuwählen, motivieren ebenfalls. Die größte Neuerung ist jedoch der integrierte Online-Modus. So könnt ihr mit euren Recken gegen andere Spieler aus aller Welt antreten und beweisen, wie gut ihr eure Helden trainiert habt! Die Online-Anbindung, die von Fans der Serie so lange gefordert wurde, ist nun also in *Fire Emblem: Ankoki Ryu to Hikari no Tsurugi* endlich integriert. Sieht man all diese Verbesserungen an einem Spiel, das schon auf dem NES äußerst gelungen war, darf man sich auf einen großen Titel freuen. Jetzt muss jeder Strategiefan nur noch auf ein baldiges Release hoffen.

VORSCHAU DS
FIRE EMBLEM

GENRE	Strategie
HERSTELLER	Nintendo
ENTWICKLER	Intelligent Systems
TERMIN	2008/2009

EINSCHÄTZUNG

FAZIT: Tolles Remake mit gelungener Story. Diesmal sogar ausgestattet mit lang erwarteter Online-Anbindung!

REITER Vom Pferd aus richtet ihr mehr Schaden an als zu Fuß!

MARTH Euer Held hat einige besondere Fähigkeiten und haut ganz schön zu!

DONNERSCHLAG DES SPIELERS Unser Archiv ist proppenvoll, aber nur eine Handvoll Spiele für Wii und DS taugt wirklich.

TEXT
Christoph Kraus

LAYOUT
David Mola

BILDER
jeweilige Hersteller

JETZT REICHT'S! DIE NACHLESE

Keine Reportage war provokanter als unser Artikel „Jetzt reicht's!" in der letzten N-ZONE. Und was meinen die Leser?

Wow! Mit unserem Aufruf „Wir wollen mehr Games für Zocker!" in der letzten N-ZONE haben wir offenbar euren Nerv voll getroffen. Dass das Ungleichgewicht zwischen Gelegenheits- und „Hardcore"-Spielen bei den Fans ein heißes Gesprächsthema sein würde, war uns klar, aber mit dieser Mail-Flut hatten wir nicht gerechnet. Stellvertretend für alle Leser präsentieren wir euch hier einige Meinungen aus der Community.

IST DOCH ALLES IM LOT, ODER?

So schreibt etwa Marc Böger: „Wenn man sich ansieht, was für Spiele in letzter Zeit erschienen sind, fällt natürlich eines auf: Der Großteil davon sind Minispielsammlungen, Spiele für kleine Kinder und Spiele, mit denen man von den Gelegenheitsspielern die schnelle Mark holen möchte. Hier machen nun die Ersten den Mund auf und sagen: ‚Nintendo produziert nur noch solche Spiele!' Aber wie viele dieser Spiele sind wirklich von Nintendo? An einer Hand könnte man sie abzählen, wenn man überhaupt einen Finger dafür braucht. Die meisten kommen von Drittherstellern, meist kleinen und nicht so bekannten Entwicklern. Die Spiele von Nintendo wie *Dr. Kawashima* erscheinen nicht alle drei Wochen neu, haben zwar ebenfalls keinen großen Programmieraufwand, machen dafür aber wirklich Spaß und sind die wohl besten Vertreter ihres Genres. Mit den ‚schlimmen' Gelegenheitsspielen hat Nintendo also herzlich wenig zu tun. Nun würden die Leute mir sagen: ‚Trotzdem bringt Nintendo keine ‚richtigen' Spiele raus, alles ist zu einfach und zu kurz und für Wii und DS kommen generell keine anspruchsvollen Sachen!' Auch dies ist lediglich eine These und man kann schnell das Gegenteil beweisen." Um diese Behauptung zu untermauern, greift Marc einen interessanten Aspekt auf: „Braucht ihr denn wirklich jede Woche ein neues Spiel? Wenn dem so sein sollte, greift doch einfach zu den zahlreichen guten Produktionen der Dritthersteller oder den bereits erschienenen Nintendo-Produktionen, die ihr nicht habt."

DAS GEGENARGUMENT

Foren-Mitglied Lucyi unterstützt Marcs Einstellung nicht ganz und reagiert wie folgt: „Natürlich liefert Nintendo auch brauchbare Spiele und etablierte Brands, das wissen sicherlich auch die Vielspieler. Das Problem ist nur, dass das Verhältnis zum Rest einfach nicht stimmt. Jetzt könnte man behaupten: ‚Ist doch egal, wie viel Dreck erscheint, solange zwischendurch ein klasse Titel reinrasselt.' Aber das ist auch nicht richtig. Denn wenn die Entwickler sich nicht mit so viel Schrott befassen würden, kämen ganz gewiss mehr erstklassige Titel." Auch petib stimmt in den Tenor ein, wenn er kommentiert: „Es geht nicht darum, dass Nintendo zwei bis drei gute Games im Jahr rausbringt, sondern vielmehr darum, dass die Flut an Müll viel zu groß ist. Ob die Games nun von Nintendo oder von einem Dritthersteller kommen, spielt doch absolut keine Rolle. Fakt ist, was

JETZT KOMMT'S!

Seit der Recherche für die Reportage „Jetzt reicht's!" ist einige Zeit vergangen. Wir verraten euch, welche Spiele seitdem angekündigt wurden und uns Vielspieler mächtig heiß machen!

SONIC UND DER SCHWARZE RITTER
Leider gibt's noch keine Pressebilder zum Nachfolger von Sonic und die geheimen Ringe.

OVERLORD Codemasters hat es uns verraten: Das Xbox-360- und PS3-Action-Adventure kommt auf die Wii. Im Bild ist die Xbox-Version zu sehen.

MUSHROOM MEN Ein Entwickler von Red Fly hat uns den Titel für Wii und DS vorgeführt. Mehr Eindrücke lest ihr in den News.

CHRONO TRIGGER Vom Super NES auf den DS: Square Enix bringt die Perle 2009 nach Europa.

ich in einem Spieleregal sehe, da liegt eben ein *Zelda* zwischen *Germany's Next Topmodel*, *Barbies Pferdehof XXL* und *Das perfekte Dinner DS* (Anm. d. Red.: sehr kreative Spieletitel!). Auch verstehe ich das Hochjubeln von Wii MotionPlus und WiiSpeak nicht. Es wurde zu Beginn von der perfekten Steuerung gesprochen. Wenn ich jetzt einen Zusatz brauche, um diese zu bekommen, woher weiß ich, dass in zwei Jahren nicht die Wii MotionPlus-Plus kommt? Jetzt so exakt, dass ich die Wii-Fernbedienung mit dem Fuß steuern kann! Nintendo hat die Hardware geliefert, die den Casual-Wahn ausgelöst hat, also muss man sich gewisse Kritik auch gefallen lassen."

ZOCKER DURCH UND DURCH

Roberto Lieberwirth (36) ist seit fast 17 Jahren passionierter Gamer. Er greift den Diskussionspunkt auf, ob ein Nintendo-Fan auch andere Konsolen sein Eigen nennen darf: „Zielgruppenerweiterung schön und gut, aber muss man im Jahr 2008 den Leuten Spiele mit einer Grafik präsentieren, die selbst auf dem N64 Gelächter hervorgerufen hätte? Ich weiß: Nintendo definiert sich immer noch über den gewissen ‚Nintendo-Unterschied', also Gameplay vor Grafik. Aber können es die Leute von Nintendo nicht besser, wollen sie nicht oder haben sie es nicht nötig?

Seit zwei Monaten bin ich auch PSP-Spieler. Okay, die Spieleauswahl ist recht überschaubar, aber was der Zocker hier technisch geboten bekommt, ist schon beeindruckend. Manche PSP-Spiele sehen auf dem kleinen Screen besser aus als die meisten Wii-Games. Und wenn ich dann in einem großen Elektronik-Discounter einen roten DS mit Kochkurs plus Kochschürze (!) für 179 Euro sehe und gleich daneben eine silberne PSP Slim mit *Tekken* für den gleichen Preis, frage ich mich, was zurzeit falsch läuft? Ist die ‚Touch! Generations'-Zielgruppe wirklich so anspruchslos?" – Der User rsf-diggler meint darauf: „Als echter Core-Gamer hat man sowieso nicht nur eine Wii, vor allem, wenn man nicht mehr zu den ganz Jungen zählt. Die Wii war von Anfang an eher als Partykonsole gedacht, wodurch sie auch so erfolgreich ist, da sie eine ganz neue und viel größere Kundenschicht anspricht. Dafür funktioniert der angepeilte Casual- und Kindermarkt zu gut und kostet nur einen Bruchteil des Aufwands, verglichen mit den Millionen-Dollar-Projekten bei den Konkurrenzkonsolen. Aus diesen Gründen verstehe ich die Aufregung nicht ganz, da die Ausrichtung der Wii kein Geheimnis war."

WEITER GEHT'S AUF N-ZONE.DE

Wir bedanken uns für die rege Diskussion und wollen mit euch auf www.n-zone.de gerne weiterdiskutieren. Schaut doch mal ins Wii-Forum und klickt auf den Thread „Jetzt reicht's! Die Diskussion". Ein Lichtblick: Seit der letzten N-ZONE haben die Hersteller noch einige gute Games für echte Zocker angekündigt. Jetzt reicht's? Von wegen, jetzt kommt's (siehe Extrakasten)!

TERMINE UND CHARTS

Die kommenden Spiele für Wii und Nintendo DS: Wann erscheint was?

Wii

SEPTEMBER

Titel	Datum
de Blob	26. September
Hannah Montana: Welttournee im Rampenlicht	04. September
Lego Batman	26. September
SimCity Creator	25. September
Star Wars: The Force Unleashed	18. September
WALL-E	12. September
Wario Land: The Shake Dimension	26. September

OKTOBER

Titel	Datum
Bratz Kidz Party	10. Oktober
Celebrity Sports Showdown	23. Oktober
FIFA 09	02. Oktober
Monopoly	09. Oktober
Mushroom Men	Oktober
MySims Kingdom	30. Oktober
NBA Live 09	09. Oktober
Samba de Amigo	02. Oktober

NOVEMBER

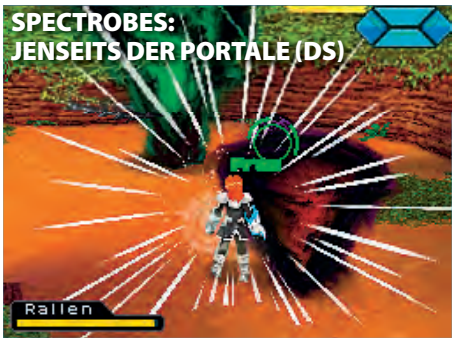
Titel	Datum
All Star Cheer Squad	November

2008

Titel	Datum
Animal Crossing: City Folk	Winter
Avatar – Herr der Elemente: Der Pfad des Feuers	4. Quartal
Call of Duty: World at War	2008
Crash: Herrscher der Mutanten	Herbst
Disaster: Day of Crisis	2008
Ghostbusters: Das Videospiel	Unbekannt
Guitar Hero World Tour	Herbst/Winter
Harry Potter und der Halbblutprinz	Herbst
Lost in Blue Shipwrecked	Herbst
Mario Super Sluggers	2008
Rayman Raving Rabbids TV Party	Winter
Shaun White Snowboarding	Herbst/Winter
Skate it	Herbst
Star Wars: The Clone Wars – Lichtschwert-Duelle	2008
Wii Music	2008
WWE SmackDown vs. Raw 2009	4. Quartal

2009

Titel	Datum
Castlevania Judgement	1. Quartal
Deadly Creatures	1. Quartal
Rock Revolution	1. Quartal
Ultimate Band	Februar
Wii Sports Resort	Frühjahr



DS

SEPTEMBER

Titel	Datum
Civilization Revolution	05. September
Das verrückte Labyrinth	26. September
Dinosaur King	05. September
Drawn to Life: SpongeBob und der magische Stift	September
Final Fantasy IV	5. September
Lego Batman	26. September
Lock's Quest: Hüter der Welt	12. September
Lost in Blue 3	September
Punkt, Punkt, Komma, Strich: Die Pinselparty	05. September
SimCity Creator	25. September
Sonic Chronicles: Die dunkle Bruderschaft	26. September
Spore: Wilde Kreaturen	25. September
Star Wars: The Force Unleashed	18. September
Viva Piñata: Pocket Paradise	05. September
WALL-E	12. September

OKTOBER

Titel	Datum
FIFA 09	02. Oktober
Lernerfolg Grundschule Englisch/Mathematik	16. Oktober
Mushroom Men	Oktober
MySims Kingdom	30. Oktober
Power-Quiz: Allgemeinbildung	16. Oktober
Zubo	02. Oktober

NOVEMBER

Titel	Datum
All Star Cheer Squad	November
Allen Carr: Endlich Nichtraucher!	November

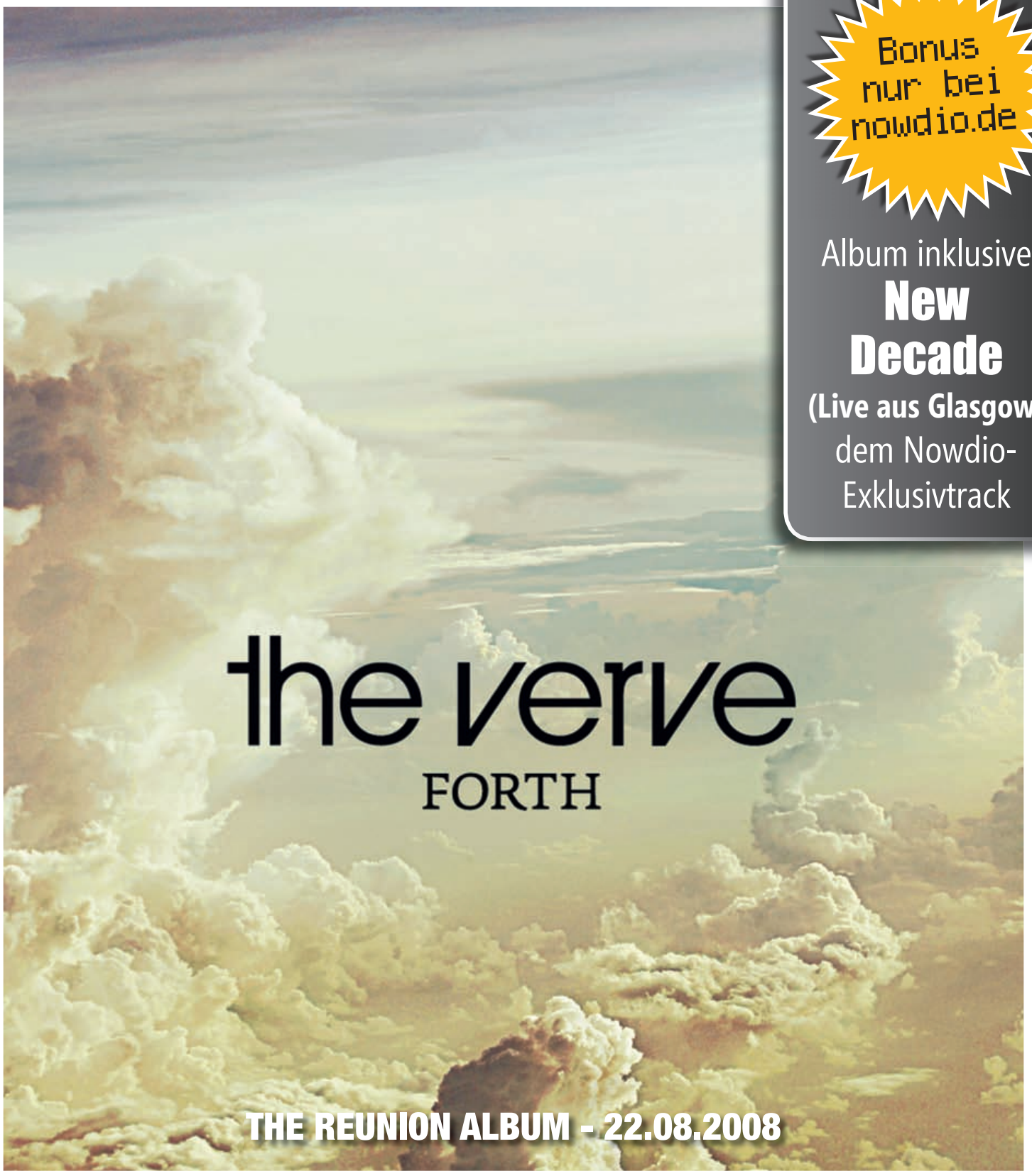
2008

Titel	Datum
Age of Empires: Mythologies	4. Quartal
Avatar – Der Herr der Elemente: Der Pfad des Feuers	4. Quartal
Castlevania: Order of Ecclesia	4. Quartal
Chrono Trigger DS	Winter
Crash: Herrscher der Mutanten	Herbst
de Blob	2008
Eledees: The Adventures of Kai and Zero	Winter
Fire Emblem DS	Herbst
Ghostbusters: Das Videospiel	Herbst
Harry Potter und der Halbblutprinz	Herbst
Kirby Super Star Ultra	Herbst
MySims Kingdom	Herbst
Prince of Persia: The Fallen King	Herbst/Winter
Rayman Raving Rabbids TV Party	Winter
Skate it	Herbst
Spectrobes: Jenseits der Portale	Herbst
Star Wars: The Clone Wars	2008
WWE SmackDown vs. Raw 2009	4. Quartal

DER KOMMENTAR

CHRISTOPH KRAUS

So langsam füllen sich die Terminlisten wieder mit hochkarätigen Spielen, vor allem für Wii-Besitzer rollen einige Hits an: *Wario Land*, *de Blob*, *Star Wars: The Force Unleashed* und *FIFA 09* haben wir in der Redaktion geprüft und für gut befunden. Hinzu kommen potenzielle N-ZONE-Award-Träger, die erst Ende des Jahres erscheinen: *Animal Crossing: City Folk*, *Guitar Hero World Tour*, *Call of Duty: World at War* und *Bond 007: Ein Quantum Trost* beispielsweise, zu denen noch kein konkreter Termin feststeht. Und – man lese und staune! – auch auf dem DS läuft der Spielenachschub gut an: Mit *Sonic Chronicles*, *Final Fantasy IV*, *Viva Piñata* und *Fire Emblem* kann der Herbst gar nicht so mau werden. Da seien auch einige 08/15-Spielchen verziehen.



Exklusiver Bonus-Track nur bei

nowdio

MP3 : Top-Qualtität : kein DRM : www.nowdio.de

Wii-SPIELE IM ÜBERBLICK

Auf dieser Doppelseite haben wir für euch die wichtigsten bislang getesteten Wii-Spiele zusammengefasst.

ACTION

Titel	Ausgabe	MS	ES
Alien Syndrome	11/07	60%	58%
Battalion Wars 2	03/08	81%	78%
Bionicle Heroes	07/07		63%
Blazing Angels: Squadrons of WW II	05/07	71%	75%
Ben 10 – Protector of Earth	05/08	68%	61%
Bomberman Land Wii	05/08	80%	61%
Death Jr.: Root of Evil	08/08	82%	80%
Der unglaubliche Hulk	09/08		47%
Destroy All Humans! Big Willy: Entfesselt	05/08	60%	67%
Dragon Quest Swords: Die maskierte ...	07/08		72%
Driver: Parallel Lines	09/07		53%
Eledees	06/07	75%	79%
Emergency Heroes	08/08	65%	67%
Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer	10/07	53%	49%
Geometry Wars: Galaxies	01/08	83%	83%
Ghost Squad	02/08	75%	74%
Heatseeker	04/07		78%
Iron Man	07/08		62%
Jumper: Griffin's Story	05/08		52%
Lucky Luke: Go West!	02/08	70%	66%
Marvel: Ultimate Alliance	01/07	77%	70%
Metal Slug Anthology	03/07	82%	80%
No More Heroes	04/08		81%
Pirates of the Caribbean: Am Ende ...	07/07	68%	71%
Rampage: Total Destruction	02/07	72%	63%
Shrek der Dritte	08/07	68%	72%
Soulcalibur Legends	02/08	63%	65%
Spider-Man: Freund oder Feind	12/07	73%	66%
TMNT: Teenage Mutant Ninja Turtles	06/07		69%
Transformers: The Game	09/07		69%

ACTION-ADVENTURE

Titel	Ausgabe	MS	ES
Alone in the Dark	08/08		77%
Avatar: Der Herr der Elemente	05/07		70%
Avatar: Die Erde brennt	02/08	72%	70%
Agatha Christie: Und dann gab's ...	03/08		68%
Bee Movie – Das Game	01/08	71%	74%
Bully: Die Ehrenrunde	04/08	45%	86%
CSI: Crime Scene Investigation ...	05/08		67%
Die Chroniken von Narnia: Prinz ...	09/08	69%	68%
Der goldene Kompass	02/08		58%
Der tierisch verrückte Bauernhof	03/07		73%
Die Geheimnisse der Spiderwicks	03/08	65%	70%
Die Simpsons: Das Spiel	12/07	60%	77%
Dragon Blade: Wrath of Fire	04/08		59%
Escape from Bug Island	12/07		36%
Geheimakte Tunguska	06/08		85%
Harry Potter und der Orden des Phönix	09/07		67%
Kung Fu Panda	08/08	75%	76%
Obscure 2	06/08	75%	71%
Okami	07/08		90%
Prince of Persia: Rival Swords	06/07		82%
Resident Evil 4: Wii Edition	08/07		92%
Spider-Man 3	07/07		71%
Splinter Cell Double Agent	02/07	61%	65%
The Legend of Spyro: The Eternal Night	02/08		72%
The Legend of Zelda: Twilight Princess	01/07		92%
Tomb Raider Anniversary	01/08		77%
Zack & Wiki: Der Schatz von Barbaros	02/08		85%

BEAT 'EM UP

Titel	Ausgabe	MS	ES
Bleach: Shattered Blade	04/08	60%	57%
Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2	05/07	71%	76%
Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3	05/08	74%	76%
Legend of the Dragon	09/07	52%	58%
Naruto: Clash of a Ninja Revolution	06/08	79%	67%
Super Smash Bros. Brawl	04/08	94%	89%

EGO-SHOOTER

Titel	Ausgabe	MS	ES
Call of Duty 3	01/07		86%
Far Cry: Vengeance	02/07	55%	54%
Medal of Honor Vanguard	05/07	78%	76%
Metroid Prime 3: Corruption	12/07		94%
Red Steel	01/07	74%	80%

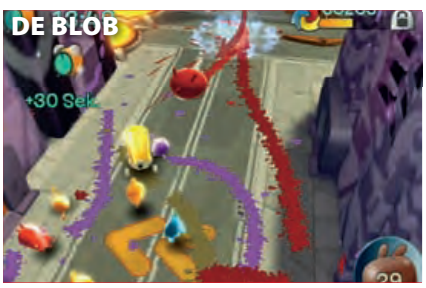
GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	MS	ES
Big Brain Academy für Wii	09/07	85%	76%
Boogie	10/07	80%	66%
Boom Blox	06/08	84%	82%
Bust A Move	06/08	58%	73%
Carnival: Die Jahrmarkt-Party	12/07	70%	65%
Cooking Mama	03/08	68%	65%
Cosmic Family	11/07		75%
Cranium Kabookii	02/08	67%	
Dancing Stage: Hottest Party	05/08	80%	75%
Dewy's Adventure	11/07	65%	71%
EA Playground	12/07	77%	70%

DAS ZOCKEN WIR!

THOMAS EDER

Das Schöne am Job eines Redakteurs in der Spielebranche ist, dass man oftmals die Gelegenheit hat, ein Spiel weit vor dessen Release zu spielen. So erging es mir in den letzten Wochen mit *De Blob*, für das ich extra nach Feierabend gerne ein paar Stunden länger auf der Arbeit blieb und vor unserer Test-Wii verharrte. Auf dem DS habe ich kurz in *Final Fantasy IV* reingeschnuppert und kann es kaum noch erwarten, bis das Spiel endlich in den Handel kommt!



Gottlieb Pinball Classics	01/07	71%	80%
Guitar Hero: Aerosmith	08/08	86%	85%
Guitar Hero III: Legends of Rock	12/07	91%	88%
Happy Feet	02/07	57%	44%
Jenga World Tour	05/08	49%	43%
Kororinpa	04/07	75%	79%
Link's Crossbow Training	01/08	79%	79%
Mario Party 8	07/07	80%	70%
Mercury Meltdown Revolution	05/07	69%	78%
NiGHTS: Journey of Dreams	03/08	73%	75%
Ninja Reflex	05/08	70%	70%
Puzzle Quest: Challenge of the Warlords	06/08	77%	77%
Rayman Raving Rabbids	01/07	85%	79%
Rayman Raving Rabbids 2	12/07	87%	76%
Smarty Pants – Das Besserwisserspiel	01/08	77%	72%
Sonic und die geheimen Ringe	04/07	74%	86%
Super Monkey Ball: Banana Blitz	12/06	85%	81%
Thrillville: Verrückte Achterbahn	12/07	70%	71%
Wario Ware: Smooth Moves	02/07	87%	84%
Wii Play	01/07	74%	60%
Worms: Odyssee im Wurmraum	04/08	76%	72%

JUMP & RUN

Titel	Ausgabe	MS	ES
Asterix bei den Olympischen Spielen	01/08	73%	71%
Crash of the Titans	12/07	78%	76%
Ice Age 2: Jetzt taut's	04/07		73%
Jagdfieber	03/07	66%	72%
Lego Indiana Jones: Die legendären Abenteuer	07/08	85%	83%
Lego Star Wars: Die komplette Saga	12/07	83%	81%
Lucas der Ameisenschreck	06/07		58%
SpongeBobs atlantisches Abenteuer	05/08	68%	64%
Super Mario Galaxy	01/08		96%

RENNSPIEL

Titel	Ausgabe	MS	ES
Cars	01/07	71%	74%
Cars: Hook International	03/08	71%	74%
Donkey Kong Jet Race	02/08	70%	68%
Excite Truck	03/07	70%	81%
Ferrari Challenge	09/08		80%
GT Pro Series	01/07	35%	38%
Könige der Wellen	11/07	67%	68%
Mario Kart Wii	05/08	94%	87%
Monster 4x4: World Circuit	01/07	68%	58%
MX vs. ATV: Untamed	06/08	80%	78%
Need for Speed: Carbon	02/07	70%	80%
Need for Speed: ProStreet	01/08	77%	80%
Nitrobike	04/08	68%	70%
Sonic Riders Zero Gravity	04/08	65%	69%
Speed Racer	07/08	74%	72%
SSX Blur	05/07	81%	84%

ROLLENSPIEL

Titel	Ausgabe	MS	ES
Fire Emblem: Radiant Dawn	04/08		88%
Pokémon Battle Revolution	01/08	78%	68%
Super Paper Mario	10/07		85%

SIMULATION

Titel	Ausgabe	MS	ES
Die Sims 2: Gestrandet	12/07		80%
Die Sims 2: Haustiere	09/07		79%
Endless Ocean	12/07	76%	80%
Fishing Master	04/08	68%	71%
Harvest Moon: A Magical Melody	05/08	60%	84%
MySims	11/07		78%
Sega Bass Fishing	05/08		67%
Star Trek: Conquest	07/08		46%
Trauma Center: Second Opinion	09/07		83%
Wing Island	04/07	65%	69%

SPORT

Titel	Ausgabe	MS	ES
Balls of Fury	05/08	34%	29%
Family Ski	08/08	67%	68%
FIFA 08	11/07	86%	83%
King of Clubs	05/08	40%	38%

Madden NFL 07	02/07	77%	82%
Madden NFL 08	11/07	79%	82%
Mario Strikers Charged Football	06/07	86%	79%
Mario & Sonic bei den Olympischen ...	12/07	88%	80%
NBA Live 08	11/07	86%	85%
Pangya! Golf with Style	07/07	76%	76%
Pro Evolution Soccer 2008	04/08	85%	84%
Rapala Tournament Fishing	06/07		53%
Rockstar Games präsentiert Tischtennis	12/07	82%	83%
RTL Winter Sports 2008: The Ultimate ...	01/08	61%	63%
Sega Superstars Tennis	05/08	81%	80%
Sports Island	07/08	76%	67%
Summer Athletics	09/08	80%	76%
The Bigs	01/08	75%	73%
Tiger Woods PGA Tour 07	04/07	86%	86%
Tiger Woods PGA Tour 08	11/07	86%	86%
Top Spin 3	08/08	78%	77%
We Love Golf!	07/08	82%	80%
Wii Sports	01/07	78%	56%
WWE SmackDown vs. Raw 2008	12/07	67%	69%

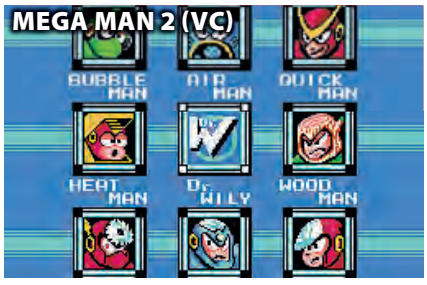
TRENDSPORT

Titel	Ausgabe	MS	ES
Big Beach Sports	09/08	57%	46%
Tony Hawk's Downhill Jam	01/07	77%	80%
Tony Hawk's Proving Ground	01/08	75%	76%

DAS ZOCKEN WIR!

CHRISTOPH KRAUS

Mir fällt beileibe kein aktuelles Wii- oder DS-Spiel ein, das ich hier auflisten könnte. Meine derzeitigen Favoriten sind folglich Virtual-Console-Spiele: In *Mega Man 2* hänge ich im Verlies von Dr. Wily und *Kid Icarus* habe ich jüngst durchgespielt. Na gut, ich gebe zu, ich habe mir helfen lassen (Danke, Sven!). Und jetzt will ich endlich *Wario Land: The Shake Dimension* zocken, damit ich mit dem Test loslegen kann. Was daraus geworden ist, lest ihr im Importteil dieser N-ZONE.

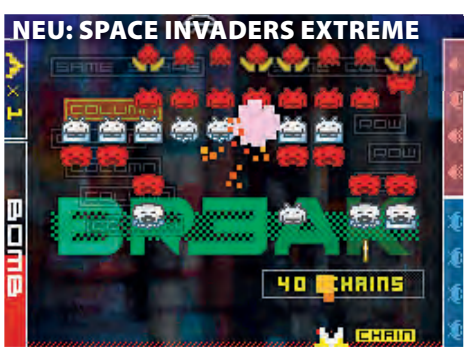


DS-SPIELE IM ÜBERBLICK

Das Nachschlagewerk: Wir präsentieren euch auf dieser Doppelseite die wichtigsten bislang getesteten DS-Spiele.

ACTION

Titel	Ausgabe	MS	ES
Bangai-O Spirits	09/08	80%	80%
Bionicle Heroes	01/07		75%
Contra 4	03/08	83%	83%
Custom Robo Arena	07/07	82%	83%
Mega Man ZX	08/07		85%
Nanostray	11/05	73%	81%
Ninja Gaiden Dragon Sword	08/08		85%
Operation: Vietnam	01/08		73%
Space Invaders Extreme	09/08	84%	86%
Star Fox Command	10/06	76%	80%
Ultimate Spider-Man	12/05	62%	83%
Viewtiful Joe: Double Trouble!	03/06		85%
Worms: Open Warfare	04/06	84%	68%
Worms: Open Warfare 2	09/07	89%	80%



ACTION-ADVENTURE

Titel	Ausgabe	MS	ES
Ace Attorney: Apollo Justice	07/08		84%
Another Code: Doppelte Erinnerung	07/05		85%
Assassin's Creed: Altairs Chronicles	06/08		70%
Bomberman Story DS	01/08	83%	81%
Bomberman Land Touch! 2	06/08	84%	82%
Castlevania: Dawn of Sorrow	10/05	73%	87%
Castlevania: Portrait of Ruin	03/07	76%	88%
Chronos Twin	12/07		80%
C.S.I.: Dark Motives	12/07		75%
Die Chroniken von Narnia – Der König von …	01/06	75%	73%
Drawn to Life	10/07		78%
Eragon	01/07		74%
Freshly Picked: Tingle's Rosy Rupeeland	11/07		84%
Geheimakte Tunguska	06/08		80%
Harry Potter und der Feuerkelch	01/06	67%	78%
Hotel Dusk: Room 215	05/07		85%
Lunar Knights	04/07	70%	84%
MegaMan ZX Advent	05/08		84%
Phoenix Wright: Ace Attorney	01/07		85%
Phoenix Wright: Ace Attorney – Justice for All	04/07		84%
Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt	08/07		70%
Pokémon Ranger	04/07		84%
Resident Evil: Deadly Silence	04/06	65%	85%
Splinter Cell: Chaos Theory	08/05	63%	74%
Star Wars Lethal Alliance	01/07		73%
The Legend of Spyro: A New Beginning	01/07		79%
The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	11/07	74%	88%
Undercover: Doppeltes Spiel	10/07		83%

BEAT 'EM UP

Titel	Ausgabe	MS	ES
Dragon Ball Z: Supersonic Warriors 2	02/06	74%	74%
Naruto Ninja Council	12/07	71%	69%

EGO-SHOOTER

Titel	Ausgabe	MS	ES
Brothers in Arms DS	08/07	78%	83%
Call of Duty 4: Modern Warfare	01/08	78%	80%
GoldenEye: Rogue Agent	08/05	74%	69%
Metroid Prime: Hunters	06/06	95%	90%
Naruto: Ninja Destiny	04/08	70%	71%

GESCHICKLICHKEIT

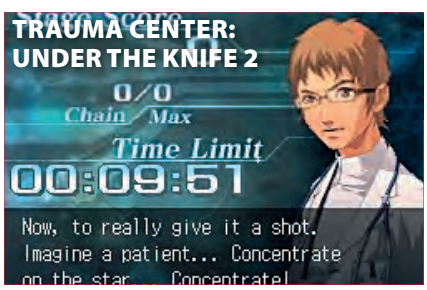
Titel	Ausgabe	MS	ES
Actionloop	02/07	74%	80%
Asterix Braintrainer	09/08	72%	73%
Big Brain Academy	08/06	90%	80%
Bomberman DS	08/05	90%	74%
Bomberman Land Touch!	06/07	86%	68%
Boogie	02/08	75%	62%
Boulder Dash Rocks!	01/08	81%	82%
Bubble Bobble Revolution	02/06	72%	78%
Bust A Move DS	06/08	73%	76%
Cooking Mama	03/08		71%
Crazy Machines	09/08		76%
Dig Dug: Digging Strike	12/06	78%	72%
Donkey Kong: Jungle Climber	12/07	80%	78%
Doodle Hex	09/08	78%	75%
Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging	06/06	75%	85%

Dr. Kawashima: Mehr Gehirn-Jogging	08/07	77%	85%
Elite Beat Agents	08/07	84%	85%
English Training: Spielend Englisch lernen	11/06	75%	80%
Geometry Wars: Galaxies	02/08	79%	79%
Guitar Hero On Tour	09/08	88%	85%
Gunpey	06/07	83%	80%
Honeycomb Beat	01/08		75%
Igel Ärgern!	09/08	55%	51%
Jewel Master: Cradle of Rome	07/08		76%
Know-how der Zauberkunst	05/08		73%
Mario Party DS	12/07	81%	74%
Mario vs. Donkey Kong 2: March of the Minis	04/07		82%
Metroid Prime Pinball	08/07	82%	85%
Meteos Disney Magic	08/07	87%	86%
Mind Quiz: Your Brain Coach	06/07		75%
Meteos	10/05	88%	90%
Ninja Reflex	05/08	63%	66%
Pac Pix	07/05		80%
Pac 'n Roll	12/05		75%
Pet Alien	08/07		76%
Picross DS	07/07	83%	85%
Pokémon Link!	06/06	81%	78%

DAS ZOCKEN WIR!

SEBASTIAN STANGE

Ich habe angesichts des Gerüchts über einen möglichen Nachfolger *Kororinpa* wieder ausgepackt. Das Spiel rockt einfach gewaltig, schließlich macht es wirklich jedem Spaß, der es probiert. Murmel-Labyrinthe sind halt zeitlos. Auf dem DS hingegen widme ich mich kniffligen Operationen und rette in *Trauma Center: Under the Knife 2* (US-Import) Menschenleben. Die Story nervt jedoch: Selten wurde ein Romanze so in die Länge gezogen. Außerdem gibt es wieder den GUILT-Virus als Aufhänger. *schnarch*



Polarium	03/05	89%	88%
Project Rub	03/05		81%
Puyo Pop Fever	06/06	80%	75%
Puzzle League DS	08/07	81%	80%
Puzzle Quest: Challenge of the Warlords	06/08	76%	82%
Rayman Raving Rabbids 2	12/07	74%	71%
Soul Bubbles	08/08		83%
Super Monkey Ball: Touch & Roll	03/06	80%	80%
Tetris DS	05/06	90%	88%
The Rub Rabbits!	03/05	78%	82%
Touchmaster	09/07	79%	76%
Wario Ware Touched	03/05		87%
Yoshi's Touch & Go	06/05	73%	77%
Zendoku	07/07	70%	60%
Zoo Keeper	03/05	77%	81%

JUMP & RUN

Titel	Ausgabe	MS	ES
Kirby: Maus-Attacke	08/07	70%	82%
Kirby: Power Paintbrush	12/05		90%
Kung Fu Panda	09/08		71%
Lego Indiana Jones: Die legendären ...	08/08	83%	81%
Lego Star Wars: Die komplette Saga	02/08	83%	83%
Looney Tunes: Duck Amuck	01/08	69%	71%
New Super Mario Bros.	08/06	75%	90%
Rayman DS	04/05		83%
Rayman Raving Rabbids	05/07		75%
Sonic Rush	12/05	83%	87%
Sonic Rush Adventure	11/07	83%	87%
SpongeBob: Angriff …	04/08	72%	74%
SpongeBob: Schlacht um …	08/07	74%	72%
Spyro: Shadow Legacy	12/05		70%
Super Mario 64	03/05	65%	88%
Super Princess Peach	06/06		83%
Tak: Die große Juju-Jagd	03/06		72%
Wario: Master of Disguise	07/07		70%
Yoshi's Island DS	01/07		89%

RENNSPIEL

Titel	Ausgabe	MS	ES
Asterix & Obelix XXL 2: Mission Wifix	01/07	73%	73%
Crash of the Titans	12/07		79%
Die Simpsons: Das Spiel	01/08	70%	77%
Jagdfieber	01/07	67%	81%
Asphalt Urban GT	03/05	75%	72%
Asphalt 2: Urban GT	02/07	78%	79%
Burnout Legends	01/06	73%	75%
Cars Hook International	02/08	72%	67%
Diddy Kong Racing DS	06/07	74%	69%
DTM Race Driver 3: Create & Race	11/07	84%	82%
Juiced 2: Hot Import Nights	11/07	74%	77%
Mario Kart DS	12/05	94%	87%
Micro Machines v4	01/07	74%	69%
MX vs. ATV Untamed	05/08	72%	72%
Need for Speed: ProStreet	01/08	78%	80%
Need for Speed Underground	07/05	74%	72%
Race Driver: GRID	06/08	86%	84%
Ridge Racer DS	07/05	80%	74%

ROLLENSPIEL

Titel	Ausgabe	MS	ES
Children of Mana	02/07	86%	80%
Dragon Quest Monsters: Joker	04/08	80%	82%
Dungeon Explorer	06/08	72%	65%
Etrian Odyssey	08/08		77%
Final Fantasy III	06/07		83%
Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates	04/08	84%	86%
Final Fantasy IV	07/08		85%
Final Fantasy XII: Revenant Wings	03/08		85%
Heroes of Mana	11/07	75%	72%
Magical Starsign	03/07	70%	75%
Mario & Luigi: Partners in Time	02/06		88%
MegaMan Battle Network 5	06/06	70%	71%
Orcs & Elves	01/08	–	80%
Pokémon Diamant- und Perl-Edition	07/07	91%	89%
Pokémon Mystery Dungeon: Erkundungsteam ...	08/08		76%
Pokémon Mystery Dungeon: Team Blau	12/06		74%
Spectrobes	04/07	82%	80%

SIMULATION

Titel	Ausgabe	MS	ES
Animal Crossing: Wild World	04/06	88%	87%
Die Sims 2	01/06	71%	80%
Die Sims 2: Haustiere	01/07		81%
Die URBZ: Sims in the City	03/05		70%
Electroplankton	08/06		77%
Lost in Blue	12/05		79%
Lost in Blue 2	06/07	61%	80%
Nintendogs	10/05		85%
Nintendogs: Dalmatian & Friends	08/06		85%
Theme Park	05/07		76%
The World Ends With You	06/08		88%
Trauma Center: Under the Knife	05/06		83%

SPORT

Titel	Ausgabe	MS	ES
Asterix bei den Olympischen Spielen	02/08		72%
FIFA 06	12/05	77%	72%
FIFA Street 3	05/08	63%	65%
Madden NFL 08	11/07	83%	81%
Mario Slam Basketball	10/06	86%	86%
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen	03/08	86%	82%
New International Track & Field	07/08	87%	84%
Nintendo Touch Golf Birdie Challenge	12/05	80%	80%
Pro Evolution Soccer 6	03/07	83%	79%
Pro Evolution Soccer 2008	03/08	84%	82%
Rafa Nadal Tennis	01/07	78%	72%
Real Football 2008	11/07	77%	75%
Sega Superstars Tennis	05/08	81%	81%
Top Spin 3	09/08	72%	70%
WWE SmackDown vs. Raw 2008	12/07	81%	82%

STRATEGIE

Titel	Ausgabe	MS	ES
42 Spieleklassiker	11/06	91%	75%
Advance Wars: Dark Conflict	03/08	92%	87%
Advance Wars: Dual Strike	10/05	90%	89%
Age of Empires: The Age of Kings	09/06	70%	83%
Anno 1701	07/07	87%	87%
Disney Friends	05/08	73%	75%
Final Fantasy Tactics A2	08/08		87%
Panzer Tactics DS	01/08	91%	89%
Schach	06/07	74%	74%
Sim City	08/07		72%
Steel Horizon	02/08	74%	69%
Warhammer 40.000: Squad Command	01/08	75%	74%
Yu-Gi-Oh! Nightmare Troubadour	12/05	79%	77%
Yu-Gi-Oh! GX Spirit Caller	05/07	83%	78%
Yu-Gi-Oh! World Championship 2007	06/07	84%	74%
Zoo Tycoon	11/05		78%
Zoo Tycoon 2	05/08	68%	70%

TRENDSPORT

Titel	Ausgabe	MS	ES
Tony Hawk's American Sk8land	01/06	83%	86%
Tony Hawk's Downhill Jam	01/07	83%	87%
Tony Hawk's Proving Ground	01/08	82%	84%
Snowboard Kids SBK	05/06	70%	69%

DAS ZOCKEN WIR!

DAVID MARTIN

Aktuell rotiert in meiner Wii mal wieder *Pro Evolution Soccer 2008*. Abends gemütlich vor den Fernseher setzen, dazu ein kühles Getränk und dann ab auf den virtuellen Rasen! Spitze, Hacke und Tor – vor allem online macht die Kickerei einen Heidenspaß! Während langer Zugfahrten zocke ich mit Vorliebe *Castlevania: Dawn of Sorrow* – Items sammeln, Bösewichte plattmachen und düstere Dungeons erkunden. Fantastisch! Hoffentlich halte ich bald *Order of Ecclesia* in der Hand!

DIE REDAKTION

Herzlich willkommen im Testteil. Und hier ist euer N-ZONE-Team!

DIE REDAKTION

THOMAS EDER
31, Leitender Redakteur

... hat seinen Urlaub damit verbracht, seine Wohnung aufzupeppen, das Auto fit machen zu lassen und viele andere Kleinigkeiten zu erledigen. Umso mehr freut er sich jetzt auf richtigen Urlaub in der Ferne – doch der lässt auf sich warten ...

DVD-TIPP: Endless Summer II

CHRISTOPH KRAUS
23, Redakteur

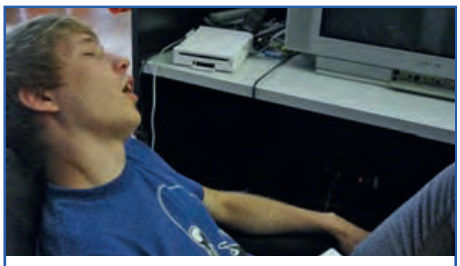
… muss an dieser Stelle mal wirklich anmerken, dass die besten Köche für die Spielebranche brutzeln (im Bild: Nintendo-Event in München). Aber auch sonst hat er allen Grund, seinen Daumen konstant himmelwärts zu halten. Ja! Ja! Ja!

TV-COMEBACK-TIPP: Die 100.000-Euro-Show

SEBASTIAN STANGE
26, Redakteur

... hat am „Big Franconian Meeting" der Couchsurfing-Community teilgenommen und sich außerdem in das „Lensbaby" verliebt – ein Kamera-Objektiv, mit dem man Unschärfeeffekte erzielen kann. Ein geniales Bild, oder?

FREIZEIT-TIPP: www.couchsurfing.com



DAVID MARTIN
22, Online-Redakteur

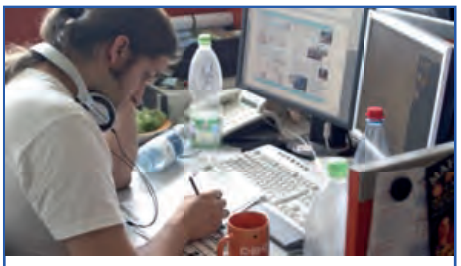
... ist aufgrund der momentanen Spiele-Flaute eingenickt und möchte erst geweckt werden, wenn wieder anspruchsvolle Titel am Wii-Himmel aufblitzen. Hoffen wir mal, dass dies nicht allzu lange auf sich warten lässt.

CD-TIPP: In Flames – Reroute to Remain

STEFANIE SCHETTER
30, DVD-Redakteurin

... hat sich von *de Blob* inspirieren lassen und ihre Haare mal wieder in eine neue Farbe getunkt. Nach Kirschrot und Kastanie ist zur Abwechslung mal Dunkelbraun dran. Wer weiß, vielleicht folgt irgendwann ja auch noch Blond ...

SPIELE-TIPP: de Blob



DAVID MOLA
27, Layouter

... verzichtete wochenlang auf Freizeit und reduzierte den Schlaf auf ein Minimum. Und das nur, um der N-ZONE ein frisches Gewand zu verpassen. Als Belohnung gibt es 2 Wochen Urlaub und hoffentlich positives Feedback der Leser!

CD-TIPP: Marco Sfogli – There's Hope

REDAKTIONSTAGEBUCH

WOCHE 1:
N-ZONE 4.0: Elf Jahre nach dem ersten Layout, sechs Jahre nach dem zweiten Layout und zwei Jahre nach dem dritten Layout bekommt die N-ZONE ein frisches Design spendiert. Wir sind ein kleines bisschen stolz darauf und ziehen unsere rote M-Mütze vor unserem Layout-Papa Dave. Subba! Aber klar ist auch: Hier und da ist noch Luft für Verbesserungen, daher freuen wir uns auf eure Anregungen im Heft-Forum von www.n-zone.de. Klimpert in die Tasten!

WOCHE 2:
Unser Praktikanten-Neuzugang Timo schwebt auf Level, äh … Wolke 7: Gerade mal zwei Tage hier und schon mit den Entwicklern von BioWare gefachsimpelt, bei Nintendo *Animal Crossing* gezockt und im Sega-Büro eine Begegnung gehabt, an die er noch lange denken wird (siehe Foto). Das behauptet der Verfasser dieser Zeilen mal ganz dreist. Ist doch auch so, oder, Timo?

WOCHE 3:
Überstunden sind angesagt, denn die Games Convention 2008 rückt immer näher und wir wollen euch gebührend „bespaßen". Thomas und Christoph haben beinahe eine 24-Stunden-Standleitung zu den Herstellern, um ihre Termine zu vereinbaren, und nebenbei will auch noch die N-ZONE-Show geplant werden. An dieser Stelle ein XXL-Dankeschön an die lieben Kollegen in der Münchener Rablstraße für die Super-Duper-Zusammenarbeit. Samba! Samba de Amigo! Und in letzter Minute müssen wir auch noch den Artikel zu *House of the Dead: Overkill* umarbeiten, damit wir rechtlich auf der sicheren Seite sind.

WOCHE 4:
Niemand da – wir sind alle auf der Games Convention. Danach Urlaub für Maik und Christoph!

WARIO LAND: THE SHAKE DIMENSION (Wii)

5-MINUTEN-TEST-TERRINE

Manche Spiele sind so bizarr oder so öde, dass wir keine wertvolle Testseite dafür opfern möchten. Damit diese Spiele nicht ganz unter den Teppich fallen, stellen wir sie euch in dieser Rubrik kurz und knackig vor – subjektiv von den Redakteuren bewertet nach exakt 5 Minuten Spielzeit. Mehr Instant-Meinungen gibt's auf www.n-zone.de!

PUNKT, PUNKT, KOMMA, STRICH: DIE PINSELPARTY (DS)
Wahnsinn!!! In diesem „Malabenteuer" könnt ihr ganze zwei Sachen machen. Zum einen könnt ihr euch zeigen lassen, wie man malt (z. B. einen Ballon). Zum anderen könnt ihr euch Zeichnungen zeigen lassen, und müsst dann erraten, worum es sich hier handelt! DAS WAR'S! **(tp)**

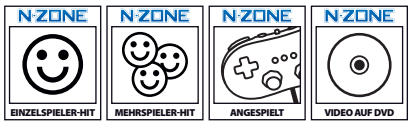
THE WOODLEYS – SUMMER SPORTS (DS)
Habt ihr Lust auf eine Olympiade in einem Wald voller Holzmenschen, mit acht verschiedenen Disziplinen und dem Ziel, das „goldene Ahornblatt" zu erringen? Nein? Gut so, denn so flach, wie sich diese Zusammenfassung anhört, ist das Spiel auch! Nach einer halben Stunde hat das Spiel meinen DS (für immer) verlassen. Nach jeder noch so schlechten Leistung gab's nämlich die besagte wertvollste Trophäe – und damit ist das Spiel praktisch durchgespielt. Braucht kein Mensch! **(tp)**

WERTUNGSSYSTEM

0-49%: Spiele in diesem Wertungsbereich solltet ihr meiden, große Schwächen lassen hier nur wenig Spielspaß aufkommen!
50-74%: Solider Durchschnitt: Spiele mit dieser Wertung haben zwar Schwächen, sind für Genre-Fans aber einen Blick wert!
75-100%: Die Oberklasse: Eine solche Wertung steht für Spielspaß, weswegen ihr hier in der Regel bedenkenlos zugreifen könnt!

ICONS

Dank dieser Icons seht ihr auf den ersten Blick, ob ein Spiel die begehrten Awards einheimsen kann, ihr dazu einen Beitrag auf unserer DVD findet und ob wir die Games bei Vorschauen anspielen konnten!



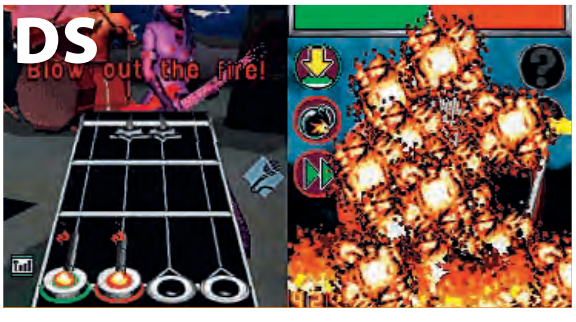
DER TESTTEIL

Wii
48 de Blob
55 Dream Pinball 3D
54 Offroad
32 Opoona
55 Pool Pary
52 Soulcalibur Legends
54 Tischfußball 2008
66 Wario Land: The Shake Dimension

DS
62 Civilization Revolution
63 Di-Gata
61 Dinosaur King
63 Dream Pinball 3D
58 Dragon Quest: Die Chronik der Erkorenen
56 Final Fantasy IV
46 Punkt, Punkt, Komma, Strich: Dle Pinselparty
46 The Woodleys – Summer Sports
36 Viva Piñata: Pocket Paradise

VERKAUFS-CHARTS

Platz	*	Titel	Monate
1	3	Wii Fit	4
2	2	Mario Kart Wii	5
3	1	Super Smash Bros. Brawl	2
4	4	Wii Play	19
5	5	Mario Party 8	14



Platz	*	Titel	Monate
1	Neu	Guitar Hero On Tour	1
2	6	Mario & Sonic bei den ...	7
3	4	Mario Kart DS	18
4	5	Dr. Kawashima: Mehr Gehirn-...	13
5	Neu	Wario Land: The Shake Dimension	1

* Platz des Vormonats

DE BLOB

Die Revolution ist knallbunt und kugelrund!

FAKTEN

- Basiert auf einem holländischen Uni-Projekt
- 10 umfangreiche Levels
- 20 Herausforderungen
- 8 Mehrspieler-Szenarien
- Interaktiver Funk-Soundtrack mit 12 Liedern
- 480p- und Widescreen-Modi
- Erscheint auch für DS und iPhone

TEXT
Sebastian Stange

LAYOUT
David Mola

BILDER
N-ZONE

N-ZONE
EINZELSPIELER-HIT

N-ZONE
VIDEO AUF DVD

Das Leben in Chroma-City war knallbunt und wunderschön. Selbst die knuffigen Bewohner strahlten in allen Regenbogenfarben und hatten Spaß ohne Ende. Doch dann kam der böse INKT-Konzern und begann, alle Farbe aus der Stadt zu verbannen. Schwarz, Weiß und Grau – mehr Abwechslung gibt es von da an nicht mehr für die Bevölkerung, deren seelisches Leid zur Produktion von noch mehr schwarzer Tinte dient. Monotone Jobs, protzige Militärparaden, hirnloses Propagandafernsehen – so kann es nicht weitergehen! Es ist Zeit für eine Revolution! Und was braucht man dafür? Genau, eine Galionsfigur, einen Helden! In diesem Falle übernimmt diese Rolle der Blob – ein unförmiges Schwabbelwesen aus dem Dschungel, das ihr mit Wii-Fernbedienung und Nunchuk in die fröhlichste Revolution der Videospielgeschichte lenkt.

DA IST MUSIK DRIN!

Eure Aufgabe ist so simpel wie unterhaltsam: Malt die graue Stadt bunt an und bringt wieder Fröhlichkeit in die Straßen. Dazu rollt ihr euren Blob einfach per Analogstick durch die Gegend und sammelt Farbcontainer auf. Ihr könnt rote, blaue und gelbe Farbe aufsammeln und durch Mischen auch in den Farben Grün, Lila, Orange oder Braun erstrahlen. Die Welt streicht ihr übrigens praktisch im Vorbeigehen bunt an. Jedes graue Objekt, das ihr berührt, wird in eure aktuelle Farbe getaucht, ganz egal ob Baum, Wand, Haus oder Auto. Jedoch kostet euch jedes angemalte Objekt einen Farbpunkt, weshalb ihr immer wieder nachtanken müsst.

Das Bemalen der Stadt allein ist schon unterhaltsam, doch so richtig genial wird *de Blob* erst durch den Soundtrack. Für den spielten nämlich 15 Jazz-Musiker zwölf wirklich mitreißende Songs ein. Der Clou daran: Für jedes Objekt, das ihr einfärbt, wird ein kurzes Instrumentalsolo in den Soundtrack eingebettet. Je nachdem mit welcher Farbe ihr arbeitet, kann das eine Jazzflöte, eine Trompete, ein Chor oder DJ-Scratching sein. Der Effekt ist genial und am Ende ertappt ihr euch immer wieder, bestimmte Farben zu bevorzugen, weil sie einen besonders guten Sound erzeugen. Je mehr Farbe ihr in der Stadt verteilt, desto beschwingter wird auch die Musik, was ein unheimlich motivierendes und fröhliches Spielgefühl nach sich zieht. Jedoch solltet ihr Soul, Jazz und Funk gegenüber aufgeschlossen sein. Sonst könnte es sein, dass das komplette Spielkonzept nicht richtig bei euch zündet.

REVOLUTION IST HARTE ARBEIT

Die knallbunte Optik, die süßen Charaktere und das Malkasten-Spiel-

FARBDUELL Im Mehrspieler-Modus malt ihr um die Wette, jagt euch oder veranstaltet Rennen.

GENIAL Die Zwischensequenzen sind super gemacht und extrem witzig.

UNBESIEGBAR Mit dem richtigen Power-Up werdet ihr unverwundbar und wechselt ständig die Farbe.

prinzip könnten euch glauben lassen, *de Blob* sei ein Kinderspiel. In Wirklichkeit ist der Titel aber ganz schön fordernd. In den Levels lauern allerlei Gefahren, etwa Pfützen aus schwarzer Tinte, die euch bei Berührung verschmutzen. Dann müsst ihr schnell Wasser suchen, um euch zu waschen, oder ihr verliert ein Pixel-Leben. Auch Tinti-Polizisten, Spezialeinheiten, Panzer und Geschütze versuchen, euch das Leben schwer zu machen. Gerade in den späteren Levels müsst ihr mit erheblichem Widerstand zu rechnen.

Auf dem Weg zur bunten Befreiung müsst ihr nicht nur die Tintis abwehren, sondern auch Missionen erfüllen. Da geht es darum, möglichst schnell eine bestimmte Hüpfpassage zu meistern, Objekte in bestimmten Farben anzumalen oder Regierungsgebäude durch eine geballte Ladung Farbe in einen Hort der Freude zu verwandeln. Manche dieser Aufgaben sind richtig knackig, doch nur wenige müsst ihr zwingend erledigen. Prinzipiell reicht es aus, durch eure Malerei genügend Punkte zu

Wii-SPIEL AUF UMWEGEN

Die Spielidee zu de Blob stammt von einem holländischen Uni-Projekt!

Utrecht ist eine mittelgroße Stadt in den Niederlanden, die nicht wirklich mit irgendwelchen Sehenswürdigkeiten glänzen kann. Das aufregendste Ereignis war laut unserer Nachforschungen die Tatsache, dass dort mal bei Bauarbeiten versehentlich (!!!) ein 45 Meter hoher Sendemast gefällt wurde. Viel spannender ist aber das kleine Gratisspiel für PC, das 2006 von acht Studenten der örtlichen Kunsthochschule gestaltet wurde. Es hieß *de Blob* und man konnte darin das Bahnhofsviertel der Stadt mit einem runden Farbklops bunt bemalen. Irgendwann bekam Nick Hagger, Creative Director beim Spielentwickler Blue Tounge, von einem Kollegen den Hinweis auf das Spiel und war sofort begeistert. Auch THQ fand Gefallen am Spielkonzept: „Wir wussten sofort, dass wir dieses Spielkonzept für die Wii umsetzen wollten. Das innovative und leicht zugängliche Spielprinzip passt einfach zur Philosophie der Konsole." Nun – über zwei Jahre nach der Veröffentlichung des Grafikspiels – erscheint *de Blob* endlich für Wii. Falls ihr neugierig geworden seid, könnt ihr das PC-Spiel auf der Webseite binnenstad.hku.nl herunterladen.

URVATER In der PC-Vorlage sieht der Blob noch ganz anders aus als im Wii-Spiel.

VERWANDLUNG Aus der grauen Spielwelt macht ihr in Windeseile einen bunten Ort voller Spaß und Musik.

TRAINSURFER Auf fahrenden Zügen kommt ihr auch voran, was aber viel Geschick verlangt.

GEFAHR Verschmutzt ihr euch mit Tinte, müsst ihr schnell Wasser suchen, um euch zu säubern.

TRANSFORMATION Wichtige Regierungsgebäude könnt ihr mit genügend Farbe verwandeln.

sammeln, um innerhalb der Levels neue Abschnitte zu öffnen und am Ende in den Ausgang zu hüpfen. Immerhin bringen euch erledigte Missionen neben vielen Punkten auch Zeitboni, die den unerbittlich tickenden Countdown verzögern. Wer überhaupt keine Lust auf Gegner, Aufgaben und Zeitdruck hat, bemalt die Levels im Freien-Spiel-Modus ganz entspannt und nach Lust und Laune. Falls ihr euch jedoch unterfordert fühlt, könnt ihr euch an den freischaltbaren Herausforderungen versuchen. Die sind allesamt wirklich knackig und dürften selbst Profi-Zockern manches Kopfzerbrechen bereiten. Zudem könnt ihr in jedem Level Auszeichnungen sammeln, etwa für das Anmalen aller Bäume, das Befreien aller Bewohner oder für das Auffinden aller Farbmuster, die darin versteckt sind.

TECHNIK, DIE BEGEISTERT

Technisch ist *de Blob* ganz hervorragend gelungen. Die Musikuntermalung ist über jeden Zweifel erhaben und auch die weitläufigen

INTERVIEW MIT NICK HAGGER

Nick Hagger ist Creative Director bei Blue Tounge, dem australischen Entwicklerteam hinter de Blob. Er war so nett, uns das Spiel ausführlich vorzustellen, und nahm sich die Zeit, einige Fragen zu beantworten.

Wieso habt ihr euch im Team sofort dazu entschieden, die Spielidee von *de Blob* auf die Wii zu bringen?
Wir haben in der Zeit gerade die Wii-Portierung von *Barnyard* fertiggestellt und hatten dabei wirklich viel Spaß mit dem Controller. Da das Spielprinzip von *de Blob* so simpel und geradlinig war, erschien es passend für die Wii: eine Plattform mit innovativen Ideen und solidem Design, ohne allzu komplex zu sein. Diese innovative Plattform funktioniert hervorragend mit einfachen Spielideen zusammen.

Gab es nie den Plan, *de Blob* auch auf PS3, Xbox 360 oder als Download-Spiel zu veröffentlichen?
Nein, denn zu der Zeit war THQ wirklich bestrebt, auch Spiele für Wii herauszubringen. Neben *de Blob* wären da noch *Battle of the Bands* oder *Deadly Creatures*, die von THQ für Wii produziert wurden. Wir waren alle von der Plattform begeistert und wollten uns an Nintendos Philosophie halten und etwas wirklich Neues machen. Mit einem Wii-Spiel konnten wir aus der Masse an Fortsetzungen und immer gleichen Spielideen herausragen.

Was war die größte Herausforderung bei der Entwicklung von *de Blob*? Die interaktive Musik, die Grafik-Engine oder die Steuerung?
Nichts von alledem. Die genannten Dinge sind Herausforderungen bei jedem Spiel und mit genügend Planung und Weitsicht locker machbar. Die bedeutsamste Herausforderung für mich war es, etwas völlig Neues und Unbekanntes zu tun. Wir mussten eine Spielwelt und einen Charakter erschaffen, der auch außerhalb unserer Entwicklerköpfe funktioniert. Es kommen momentan nicht viele wirklich neue Spiele heraus. Das liegt nicht daran, dass die Hersteller Innovationen scheuen, vielmehr ist es sehr teuer, zeitaufwendig und riskant, die Spielergemeinschaft auf eine neue Marke aufmerksam zu machen. Das war wirklich die größte Herausforderung – die Leute daran glauben zu lassen, dass *de Blob* funktioniert.

Der Bewegungssensor der Wii-Fernbedienung spielt in *de Blob* keine allzu große Rolle. Warum diese Zurückhaltung? Könnte man den Blob nicht auch wie in *Kororinpa* per Neigung der Wii-Fernbedienung herumrollen lassen?
Wir haben mit einer Vielzahl an Steuerungsvarianten herumexperimentiert. Wir wollten dabei nicht krampfhaft etwas machen, was sehr Wii-mäßig ist. Vielmehr haben wir unseren gesunden Menschenverstand genutzt. Sobald sich etwas irgendwie falsch angefühlt hat oder zu schwierig war, haben wir es herausgenommen. Wir haben beispielsweise versucht, den Blob über die Neigungssensoren zu steuern. Aber das war zu schwierig und man konnte dann keine weiteren Gesten einbauen. Wir glauben an das, was die Wii ermöglicht, und sehen, wie revolu-

tionär es ist, dadurch die Verbindung zwischen Spiel und Spieler so viel greifbarer zu machen. Die Wii-Fernbedienung hat ihre Grenzen und ich denke, auch Nintendo hat das erkannt und daher WiiMotion Plus veröffentlicht.

Jetzt, da *de Blob* fertig ist … womit macht Blue Tounge weiter? Wird es einen zweiten Teil oder gar ein neues Wii-Spiel geben – vielleicht sogar mit WiiMotion Plus?
Ja klar! Zwar müssen wir in Australien immer am längsten auf die neuen Technologien warten, aber irgendwann werden wir WiiMotion Plus bekommen. Es wird einige spannende Herausforderungen mit sich bringen. Das Zubehör ermöglicht so viele neue Ideen, doch über die will ich noch nicht sprechen, denn von denen weiß noch nicht einmal mein Team etwas. Aber ich will definitiv damit arbeiten!

Vielen Dank für das Gespräch!

Umgebungen werden detailreich und ruckelfrei dargestellt. Die Effekte – besonders das Verspritzen von Farbe auf den grauen Häusern oder der stylishe Pfeil, der euch bei jeder Bewegung hinterhersaust – sind super gelungen. Hässliche Grafikfehler oder matschige Texturen werdet ihr keine finden. Lediglich die Kamera zickt hin und wieder, was manche Hüpfsequenzen unnötig erschwert. Ihr springt übrigens durch einen Schwung der Wii-Fernbedienung, was recht präzise funktioniert und auch nach langer Spielzeit weder schmerzt noch stört. Richtig krasse Fehler erlaubt sich das Spiel also nicht. Maximal mangelnde Abwechslung kann man *de Blob* vorwerfen: Vom ersten bis zum letzten Level habt ihr im Prinzip stets dieselben Ziele. Einzig der Schwierigkeitsgrad steigt mit der Zeit an. Ein „Problem" ist jedoch das Spielprinzip im Allgemeinen: Es ist schon fast zu speziell. Auf der einen Seite ist es natürlich ein Segen, endlich mal ein neues und cleveres Spiel mit richtig toller Grafik und genialen Ideen für die Wii zu spielen. Auf der anderen Seite entsprechen die funkige Instrumentalmusik, der buntee Grafikstil und der speziellen Spielverlauf nicht unbedingt jedermanns Geschmack. Es kann also gut sein, dass ihr *de Blob* nicht mögt – auch wenn es ein tolles Spiel ist. Wir können euch jedenfalls nur empfehlen, *de Blob* eine Chance zu geben. Der beste Grund dafür ist nicht die Grafik, nicht die Musik und auch nicht das innovative Gameplay. *De Blob* bietet ein Spielgefühl, das fröhlich macht, euch immer wieder im Takt der Musik summen lässt und euch mit einem knalligen Farbspektakel bezaubert. Das i-Tüpfelchen sind übrigens die absolut genialen Zwischensequenzen, die zwar leider recht kurz, aber dafür umso witziger sind.

DIE MEINUNG

SEBASTIAN STANGE:
Für mich persönlich ist *de Blob* DIE positive Überraschung des Wii-Jahres. Kaum ein anderer Titel trifft mit seiner Spielidee, der Inszenierung und der Musik so genau meinen Geschmack. Mir gibt eine Runde *de Blob* ein rundum gutes Gefühl. Zu meiner Überraschung sahen das einige Kollegen anders. Das Spiel ist ihnen zu bunt, zu simpel oder musikalisch einfach nicht ihr Ding. Doch das ist okay, denn das Spiel schlägt eine sehr spezielle Richtung ein und die taugt eben nicht jedem. Ich mag es dennoch und bin sehr froh, dass kein spielerischer Einheitsbrei daraus geworden ist.

DIE WERTUNG

DE BLOB

GENRE	Jump & Run
HERSTELLER	THQ
ENTWICKLER	Blue Tounge
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
PREIS	Ca. 50 Euro
TERMIN	26. September 2008
SPIELER	1-4

- \+ Frisches Spielprinzip
- \+ Genialer Soundtrack
- \+ Gelungene Grafik
- – Etwas abwechslungsarm

Steuerung: **83** Grafik: **89** Sound: **87**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
78	**87**

FAZIT: Eine erfrischend neue, knallbunte und grafisch brillante Spielidee, die auf jeden Fall einen Blick wert ist.

HEILE WELT Alles ist bunt angemalt – hier habt ihr eure Arbeit gut gemacht!

WEG HIER! Diese Spezialeinheiten müsst ihr mit der passenden Farbe angreifen.

ABKÜRZUNG Mit der Z-Taste lassen sich weit entfernte Sprungziele anvisieren.

„De Blob bietet ein Spielgefühl, das einfach fröhlich macht und euch mit einem knalligen Farbspektakel bezaubert."

SOULCALIBUR LEGENDS

Funktioniert die Prügelspiel-Legende auch als Action-Adventure?

ACHTUNG, IMPORTTEST!

Weil uns die Test-Version nicht rechtzeitig erreichte, basiert dieser Text auf der inhaltsgleichen US-Version. Da das Spiel beim Erscheinen des Hefts bereits erhältlich ist, wollen wir euch unser bishriges Urteil natürlich nicht vorenthalten!

FAKTEN

- Wii-exklusives Spin-off der Prügelspielserie …
- … deren vierter Teil nicht für Wii erscheint
- Sieben spielbare Charaktere
- Darunter auch Lloyd aus Tales of Symphonia
- Koop- und Versus-Modi
- 480p- und Widescreen-Modi

TEXT
Sebastian Stange

LAYOUT
David Mola

BILDER
N-ZONE

N-ZONE
VIDEO AUF DVD

Das ist schon irgendwie unfair: Da ist gerade *Soulcalibur IV* für 360 und PS3 erschienen, es räumt überall geniale Wertungen ab – und auf der Wii schauen wir in die Röhre. Doch auch auf Nintendos Konsole werdet ihr die epische Geschichte rund um das Dämonenschwert Soul Edge und sein Gegenstück Soul Calibur erleben können – nur nicht als Prügelspiel. *Soulcalibur Legends*, das in den USA bereits im November vergangenen Jahres erschien, ist nämlich ein reinrassiges Action-Adventure. Ihr schlüpft in die Rolle Siegfrieds, der auf der Suche nach den Splittern Soul Edges ist, um den bösen Barbaros zu besiegen, den Mörder seines Vaters. Im Verlauf der Story trefft ihr auf allerlei bekannte Kämpfer aus der Spielserie. Gegen einige müsst ihr antreten und andere, beispielsweise Ivy oder Astaroth, schließen sich euch an.

KEINE GLANZLEISTUNG

Story und Dialoge werden mit öden Texten und Standbildern erzählt und leider macht auch das Spielgeschehen keinen besseren Eindruck. Die geradlinigen Levels sind grafisch trist und sehen einander oft zum Verwechseln ähnlich. Einzig die Charaktermodelle sind gelungen – insgesamt kann die Grafik jedoch nicht vollends überzeugen. Die Steuerung dagegen ist solide. Mit dem Stick des Nunchuks manövriert ihr euren Charakter durch die Levels, Schwünge der Wii-Fernbedienung lösen verschiedene Angriffe aus und per Tastendruck wechselt ihr zwischen zwei Spielfiguren hin und her. Außerdem könnt ihr Spezialattacken entfesseln oder per Nunchuk-Geste Angriffen ausweichen. Das funktioniert prinzipiell gut, langweilt aber nach einiger Zeit. Es fehlt dem Titel an Spieltiefe und Abwechslung. Im Endeffekt macht ihr immer dieselben Gegner mit immer denselben Attacken platt. Die simplen Rätsel-Einlagen sind da nur ein Tropfen auf den heißen Stein. Immerhin: Der Soundtrack ist gelungen und erfreut euer Ohr mit herrlicher Orchestermusik.

Der Mehrspieler-Modus überzeugt leider genauso wenig wie das Solo-Abenteuer. Hier kämpft ihr euch am geteilten Bildschirm gemeinsam durch die Levels oder gebt euch gegenseitig Saures. Schade – alles in allem ist *Soulcalibur Legends* kein wirklich gutes Spiel geworden. Es wirkt lieblos, langweilt nach einiger Zeit und sieht nur mittelmäßig aus. Wer unbedingt in die Saga um Soul Edge und Soul Calibur eintauchen will, muss mehr als ein Auge zudrücken, um Spaß zu haben. Hoffen wir also, dass das nächste Wii-*Soulcalibur* wieder ein Beat 'em Up ist – denn das können die Entwickler sicher besser.

FESTE DRAUF Zwar ist die Klopperei effektvoll, sie bleibt aber eintönig.

DIE MEINUNG

SEBASTIAN STANGE:
Tja, das war wohl nichts. Es macht nur bedingt Spaß, sich durch die öden Levels zu prügeln. Zu wenig Spieltiefe bietet der Titel, zu schnell stellt sich Routine ein und zu altbacken wirkt die Technik. Vor fünf Jahren wäre das Spiel auf dem GameCube sicherlich besser weggekommen, doch auf der Wii ist das einfach zu wenig. Ich für meinen Teil setze mich lieber mit meinen Kollegen von der play^3 an eine PS3 und zocke *Soulcalibur IV*. Das ist nicht nur grafisch genial, sondern spielt sich auch noch super. Manche Spieleserien sollten ihren Wurzeln besser treu bleiben.

DIE WERTUNG

SOULCALIBUR LEGENDS

GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	Ubisoft
ENTWICKLER	Namco Bandai
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
PREIS	Ca. 60 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-2

- \+ Tolle Musikuntermalung
- \+ Viele bekannte Charaktere
- − Eintöniger Spielverlauf
- − Technisch nur mäßig

Steuerung: **78** Grafik: **68** Sound: **79**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
63	**65**

FAZIT: Öde Monsterklopperei ohne großen Tiefgang und mit schwacher Technik. Das ist nicht mehr zeitgemäß!

KEIN VERGLEICH Die Splitscreen-Duelle ersetzen leider kein Prügelspiel.

OPOONA

Total verrückt: Rettet die Welt – mit Bonbons, als Müllmann oder Wahrsager!

Rollenspieler erleben eine wahre Dürreperiode auf Nintendos Wii. Wären da nicht die verschiedenen Download-Kanäle, in denen immer wieder Klassiker des Genres wie *Phantasy Star* angeboten werden, würden Rollenspieler fast kein Land sehen. So ist es den Entwicklern von Koei schon hoch anzurechnen, dass sie sich an die Entwicklung eines waschechten Rollenspiels für die Wii gemacht haben. Das gute Stück heißt *Opoona* und soll Jung wie Alt begeistern.

INTERGALAKTISCHER URLAUB

Ihr findet euch in der Rolle des titelgebenden Helden wieder – ein kleiner, etwas rundlicher Kerl mit einer Kugel – dem sogenannten Bonbon –, die über seinem Kopf schwebt. Zusammen mit seiner Familie seid ihr auf dem Weg zu einem fremden Planeten, um dort Urlaub zu machen. Doch wie der Zufall es so will, stürzt euer Raumschiff dort ab. Nach der Bruchlandung müsst ihr natürlich erst einmal für eure Familie sorgen und eure verloren gegangenen Familienmitglieder finden. So viel zur Story. Ab jetzt macht ihr euch auf, verschiedene Jobs durch Lizenzen zu erlernen und damit Geld zu verdienen. Als Ranger macht ihr dabei Jagd auf Monster und in der Rolle des Wahrsagers – wie könnte es anders sein – sagt ihr anderen die Zukunft voraus. Dabei merkt ihr, dass euer Schicksal etwas viel Größeres für euch bereitzuhalten scheint, und begebt euch auf eine große Reise. Gesteuert wird euer kleiner Held dabei wahlweise nur mit dem Nunchuk oder zusätzlich mit der Wii-FB. Erstere Variante klappt ausgezeichnet, nur habt ihr dann keine Kontrolle über die oftmals sehr schlechte Kamera. Trefft ihr rollenspieltypisch auf Feinde, wechselt das Bild in einen neuen Bildschirm für die Echtzeitkämpfe und ihr könnt auswählen, welchen Feind ihr anvisieren wollt. Dann ladet ihr die Kugel über eurem Kopf auf und schießt sie auf den gewünschten Gegner. Da ihr Richtung und Eigenschaften des Balls bestimmen könnt, sind sogar Mehrfachtreffer und der Abbruch des gegnerischen Angriffs möglich. Die Kämpfe sind nett in Szene gesetzt, bei zu vielen Gegnern verliert ihr jedoch leicht die Übersicht über eure eigenen Heilpunkte und die getroffenen Feinde.

MISSION GEGLÜCKT?

Grafisch sieht *Opoona* sicher nicht schlecht aus, vor allem im Inneren von Gebäuden gibt es nette Schatteneffekte. Dafür scheint der kleine Racker draußen völlig unbeeinflusst vom Sonnenlicht zu bleiben, genau wie sein Schatten. Musikalisch gibt es nichts auszusetzen, der Sound hat keine Ohrwurmqualität, aber er passt zur kunterbunten Grafik des Spiels. Die verschiedenen Lizenzen und Jobs des Spiels bieten anfangs eine nette Abwechslung im Rollenspiel-Einerlei, wo darf man schon gegen Geld Müll von der Straße aufsammeln, die Nebenquests wirken nach kurzer Zeit jedoch etwas ermüdend. Da auch die Kamera immer wieder stört und die Story wohl nicht jedermanns Sache ist, reicht es hier nicht zum Hit. Aber vor allem jüngere Spieler werden den kunterbunten Stil lieben und sich nicht an Feinheiten wie der stellenweise störenden Kamera oder seichten Gesprächen stören.

DIE MEINUNG

SEBASTIAN BILLMEIER :
An und für sich hat man hier ein solides Rollenspiel vorliegen. Mir persönlich missfällt das Setting leider etwas, ich werde mit der quietschbunten Grafik nicht wirklich warm und der kugelrunde Held ist mir auch irgendwie fremd. Leider kommt auch bei den Nebenquests nie wirklich Spielfreude auf, man fühlt sich eher genötigt, diesem oder jenem Job nachzugehen. Und die seichten Gespräche mit den anderen Bewohnern nerven auch immer wieder. Jüngere Spieler wird das aber sicher nicht abschrecken, und auch ich hatte meine schönen Momente mit *Opoona*!

GESTRESST Die Eltern der drei Racker haben es nicht immer leicht.

TRAINING Um eure Fertigkeiten zu verbessern, braucht ihr Kampferfahrung.

DIE WERTUNG

OPOONA

GENRE	Rollenspiel
HERSTELLER	THQ
ENTWICKLER	Koei Co. Ltd.
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
PREIS	Ca. 50 Euro
TERMIN	30. September 2008
SPIELER	1

- \+ Viele Nebequests
- \+ Ideal für Rollenspiel-Einsteiger
- − Oft störende Kamera
- − Verwirrende Levels

Steuerung: **70** Grafik: **62** Sound: **73**

MEHRSPIELER: –

EINZELSPIELER: **67**

FAZIT: Kunterbuntes Rollenspiel mit Charme – aber auch einigen Macken! Für jüngere Spieler geeignet.

FAKTEN

- Bis zu drei Helden in eurem Team
- Das Spiel kann ausschließlich mit dem Nunchuk gesteuert werden, …
- … aber auch eine Steuerung mit dem Controller-Duo ist möglich

TEXT
Sebastian Billmeier

LAYOUT
David Mola

BILDER
N-ZONE

N-ZONE
VIDEO AUF DVD

RASANT Bei so einem Ausflug in die freie Natur ist man doch gerne dabei!

TEXT
Sebastian Billmeier
BILDER
N-ZONE

OFF ROAD

Abseits der Piste hat man mehr Spaß!

SPRUNG Eure Off-Road-Flitzer heben ganz schön ab – zum Glück ist die Federung gut!

Der Traum eines jeden Mannes: In einem großen Geländewagen durch die Prärie über Stock und Stein brettern. Mit 18 verschiedenen Fahrzeugen – darunter auch Konzeptautos – darf man sich genau diesen Traum auf 24 verschiedenen Strecken erfüllen! Gesteuert wird mit der Wii-FB, die ihr auch in das Wii-Wheel einbauen könnt. Die Vehikel steuern sich allesamt sehr gut, leider fühlt es sich nicht so an, als würdet ihr große Geländewagen fahren – eher, als wärt ihr in einem Autoscooter. Vor allem in Kurven hat man das Gefühl, auf unsichtbaren Schienen geführt zu werden. Wirklich schwierig oder anspruchsvoll ist das Steuern der Kolosse nicht. Dennoch, das arcadelastige Gameplay macht vor allem im Zweispielermodus Spaß: Dort könnt ihr in 12 Spielvarianten auf Totemjagd gehen oder kleine Verfolgungsjagden spielen. Der Einzelspielermodus hingegen ist eher durchschnittlich – ihr schlagt euch von einer Strecke zur nächsten durch. Los geht's in den Subtropen, gegen Ende des Spiels landet ihr schließlich im ewigen Eis. Motivierend ist der Solo-Modus aber dennoch, denn nur so erhaltet ihr alle Fahrzeuge und Strecken! Grafisch ist das Spiel sicher nicht bahnbrechend, aber insgesamt ist es sehr solide und für Fans einen Blick wert.

DIE WERTUNG

OFF ROAD

GENRE	Rennspiel
HERSTELLER	dtp Entertainment AG
ENTWICKLER	Xplosiv
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-2

Steuerung: **67** Grafik: **62** Sound: **54**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
62	**60**

FAZIT: Kein wirklich bahnbrechendes Autorennen, aber für Freunde schwerer Geländewagen netter Zeitvertreib.

BEGINN Vor jedem Duell werden die nicht unbedingt sympathischen Kontrahenten vorgestellt.

TEXT
Sebastian Billmeier
BILDER
N-ZONE

TISCHFUSSBALL 2008

Kickern wie ein Weltmeister – aber warum auf der Wii?

TOOOOOR! Wir haben endlich das Runde ins Eckige gebracht – leider in unser eigenes …

Beim Tischfußball geht es natürlich darum, einen Ball ins gegnerische Tor zu befördern – und das mit an drehbaren Stangen befestigten Figuren. Das einfache Spielprinzip machte Kickern schnell zu einem beliebten Kneipensport. Und jetzt hat man sich daran gemacht, dieses Kult-Spiel auf die Wii zu portieren. Leider mehr schlecht als recht. Drehbewegungen eurer Wii-FB, die ihr wie einen Stangengriff haltet, sollen eure Figuren schießen lassen. Leider ist die Erkennung derart mies, dass ihr euren Ball unkontrolliert über das optisch wenig ansprechende Spielfeld donnert und hofft, überhaupt etwas zu treffen. Das Wechseln der Spielerstangen ist ebenfalls ein kleines Abenteuer und funktioniert in der Praxis so gut wie gar nicht. Die penetrante Hintergrundmusik geht einem schon nach kurzer Zeit gehörig auf den Zeiger. Einstellbare Spielvariationen, ein Meisterschaftsmodus und die Möglichkeit, Bälle und Tische auszuwechseln, fesseln ebenso wenig wie der Rest des Spiels. Für alle, die trotzdem kickern möchten: Bei *FIFA 2008* und *2009* ist ein ebenso mäßiges Kickerspiel gratis auf der Disc vorhanden – zusätzlich zum exzellenten Fußballspiel! Wer sich diesen Titel trotz unserer Warnung kauft, darf sich im Nachhinein auch nicht darüber beschweren!

DIE WERTUNG

TISCHFUSSBALL 2008

GENRE	Sport
HERSTELLER	THQ
ENTWICKLER	505 Games
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 30 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-4

Steuerung: **9** Grafik: **24** Sound: **15**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
13	**9**

FAZIT: Weder alleine noch mit Freunden ein Spaß – geht lieber einen Abend zusammen richtig kickern!

DREAM PINBALL 3D

TEXT Timo Pape
BILDER N-ZONE

„Wir lieben Flipper, Flipper“

Anderthalb Jahre nach *Gottlieb Pinball Classics* erscheint nun die zweite Pinball-Simulation für Wii. TopWare Interactive liefert ein Spiel, das jedem Spielhallenfreund gefallen dürfe: Sechs verschiedene Automaten stehen zur Auswahl, die Spielphysik ist gelungen und das Pinball-Flair stimmt einfach. Auf drei unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen kann man nun die Top-10-Listen erklimmen. Die nett anzusehenden Tische sind unterschiedlich gestaltet und haben allesamt ihren eigenen Reiz. Besonders die Musik passt hervorragend zum jeweiligen Automaten und trägt enorm viel zur Stimmung bei. Grafisch sieht das Spiel sehr nett aus, sticht aber nie hervor. Allgemein ist es sehr angenehm einfach strukturiert: Nach den zwei Schritten im Menü geht's sofort los und auch die Steuerung ist optimal simpel – die Flipperarme bedient ihr bei quergehaltener Fernbedienung mit „Links“ auf dem Steuerkreuz und der 2-Taste. Bei Schütteln der Fernbedienung rüttelt ihr am Tisch. So entsteht wahres Spielhallenfeeling! Der Mehrspielermodus ist in dieser Form allerdings überflüssig – erst ist Spieler 1 an der Reihe und wenn sein Ball im Aus gelandet ist, folgt Spieler 2. Insgesamt ein guter und unterhaltsamer Flipper!

DIE WERTUNG

DREAM PINBALL 3D

GENRE	Simulation
HERSTELLER	Zuxxez
ENTWICKLER	TopWare Interactive
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 35 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-4

Steuerung: **76** Grafik: **64** Sound: **83**

MEHRSPIELER **64** EINZELSPIELER **79**

FAZIT: Gelungene Flipperaction, die durch ihre Unkompliziertheit immer wieder zu einer Runde einlädt.

SEITLAGE Die bewegliche Kamera bietet immer den optimalen Blickwinkel.

GESTÄNGE Hier ist die obere Hälfte des Tisches „Spinning Rotors“ zu sehen.

POOL PARTY

TEXT Timo Pape
BILDER N-ZONE

Tisch abgeräumt oder doch die Schwarze versenkt?

Nachdem ihr den Pappkarton, in dem das Spiel ausgeliefert wird, geöffnet habt, gilt es zunächst, den beiliegenden Plastik-Queue zusammenzuschrauben! Der sogenannte Wonder Stick, in den die Fernbedienung der Wii dann hineingelegt wird, hat aber keinerlei Effekt im Spiel. Wir sind beim Testen mit der Erwartung ins Spiel gegangen, die Stärke unseres Stoßes per Queue selbst zu bestimmen, denn nur so hätte das Zubehör einen Sinn ergeben. Doch leider: Fehlanzeige! Stattdessen fanden wir relativ spät deprimiert heraus, dass man die Stoßkraft vor der Aktion per Steuerkreuz bestimmen muss. Von daher ist dieses beigelegte Zubehör leider komplett sinnlos. Auch sonst ist das Spiel meistens langweilig! Es gibt zwar viele verschiedene Pool- und Snookervarianten, doch die nervige Musik und vor allem die langatmige Präsentation versprühen leider kein chilliges Billard-Flair, wie man es von einer Versoftung dieser Sportart erwarten würde. Hier seid ihr mit dem Minispiel aus *Wii Play* besser beraten, auch wenn dies ebenfalls nicht zu 100 Prozent überzeugen kann!

DIE WERTUNG

POOL PARTY

GENRE	Geschicklichkeit
HERSTELLER	Flashpoint AG
ENTWICKLER	SouthPeak Games
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-2

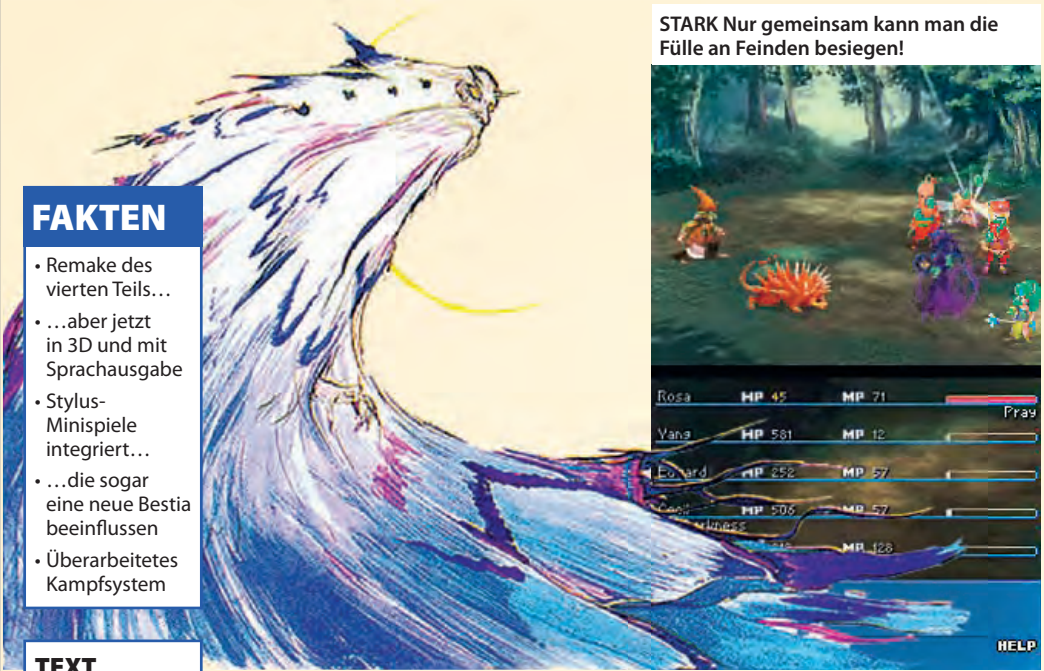
Steuerung: **53** Grafik: **67** Sound: **61**

MEHRSPIELER **60** EINZELSPIELER **58**

FAZIT: Langatmige Billardsimulation mit enttäuschender Steuerung. Da wäre mehr drin gewesen!

BUNTES TREIBEN Das ist die normale Ansicht während einer Partie.

WONDER STICK Timo mit dem zusammengeschraubten „Hilfsutensil“



FAKTEN

- Remake des vierten Teils…
- …aber jetzt in 3D und mit Sprachausgabe
- Stylus-Minispiele integriert…
- …die sogar eine neue Bestia beeinflussen
- Überarbeitetes Kampfsystem

TEXT
Sebastian Billmeier

LAYOUT
David Mola

BILDER
Koch Media, N-ZONE

N-ZONE
VIDEO AUF DVD

N-ZONE
EINZELSPIELER-HIT

STARK Nur gemeinsam kann man die Fülle an Feinden besiegen!

ÜBERSICHTLICH Das Menü ist wirklich schön gestaltet und sinnvoll aufgebaut.

FINAL FANTASY IV

Das Abenteuer beginnt erneut…aber ist es genauso gut wie früher?

Im Jahr 1991 stellte die Softwareschmiede Square – heute unter dem Namen Square Enix bekannt – die Rollenspielwelt auf den Kopf. Denn genau in diesem Jahr erschien *Final Fantasy IV* für das SNES. Mit revolutionärer Technik, einem völlig neuartigen Kampfsystem und einer spannenden Erzählweise bereitete man heutigen Rollenspiel-Hits den Weg. Nach Remakes des vierten Teiles für den Wonderswan Color, den Game Boy Advance und die Playstation veröffentlicht Koch Media den Titel jetzt für Nintendo DS. Square Enix produzierte dieses Spiel exklusiv für das zwanzigjährige Jubiläum der Serie! Aber nicht als bloßen Aufguss, sondern mit völlig neuer Grafik und vielen weiteren Änderungen…

VORSTELLUNG Jeder neue Charakter bekommt eine eigene kleine Einführungssequenz.

DER DUNKLE RITTER

Cecil ist ein dunkler Ritter im Dienste des Königreichs von Baron. Zusammen mit seinem Kindheitsfreund Kain, einem Dragoner, erledigt er allerlei Aufträge für den König und kommandiert sogar seine eigene Spezialeinheit – die „Red Wings". Als der machthungrige König nach vier seltenen Kristallen suchen lässt, und dabei auch vor dem Mord an Unschuldigen nicht zurückschreckt, beginnt Cecil jedoch an seiner Aufgabe zu zweifeln. Weil er sich dem König widersetzt, wird er fortan gejagt und muss versuchen, die Welt vor dem drohenden Untergang zu bewahren. Anfangs gesellt sich Cecils Jugendfreundin Rosa, eine sehr fähige Weißmagierin, zu seiner Truppe. Im weiteren Spielverlauf stoßen insgesamt zwölf Charaktere zu dem Team um den dunklen Helden. Dabei hat jeder Charakter seine eigene, tragische, manchmal aber auch erheiternde Geschichte zu erzählen, die ihn auf diesen Pfad brachte. Die packende Story lässt Neulinge, die nicht mit den Geschehnissen vertraut sind, häufig staunen: Derartig vielseitige Charaktere und einen scheinbar bösen Helden hat man bisher selten gesehen. Und die vielen verschiedenen Wendungen in der Storyline fesseln euch von Anfang an bis zur letzten Spielminute. Und wie bereits erwähnt, hat sich auch grafisch einiges getan: Der dunkle Ritter und seine Freunde erstrahlen nun wie die Hintergründe in schönster 3D-Optik. Auch am Gameplay hat sich einiges geändert: Einige Item- und Städtenamen sind verändert und entsprechen nun mehr dem japanischen Original. Wundert euch also nicht, wenn ihr ein euch bekanntes Extra plötzlich unter völlig neuem Titel wiederentdeckt. Das Kampfsystem ATB – der Active Time Battle – wurde auch leicht verändert. Für jeden Charakter füllt sich immer noch ein Balken - ist dieser ganz gefüllt, darf man an-

„Der dunkle Ritter und seine Freunde erstrahlen nun in schönster 3D-Optik!“

greifen. Zauber und Spezialattacken besitzen jetzt jedoch zusätzlich eine gewisse Aufladedauer, die taktisch klug eingeplant werden muss. Ein weiteres, komplett neues Feature ist die Möglichkeit, durch spezielle Gegenstände euren Helden sich ihrem Job fremde Techniken anzueignen. So kann Cecil nun Bardenfähigkeiten erlernen, oder Rosa zusätzlich zur Schwarzmagierin werden. Auch wenn das nicht nötig ist, so ergänzt es das Spielvergnügen doch auf sinnvolle Art und Weise. Integrierte Stylus-Spiele sorgen darüber hinaus für zusätzlichen Spielspaß. Je nachdem wie ihr dort abschneidet, verändern sich das Aussehen und die Fähigkeiten einer neuen Bestia. Diese ersetzt - nachdem ihr sie herbeigerufen habt - eure Beschwörerin sogar komplett im Kampf!

EIN WEITERES MEISTERWERK?

Wie zuvor erwähnt, ist das neue *Final Fantasy IV* grafisch auf einem unglaublich hohen Niveau. Die Charaktere ähneln vom Look her denen anderer DS-Games wie *Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates*. Musikalisch wird euch wieder ein packender Soundtrack geboten, von dem viele Melodien denen neuerer Teile der Serie ähneln, was daran liegt, dass diese oft nur leichte Abwandlungen der Originale sind. Wollt ihr also die Wurzeln der heute riesigen *Final-Fantasy*-Reihe erkunden, dann ist dieser Titel genau das Richtige für euch! Auch Fans des Originals werden begeistert sein, selbst wenn sich Puristen sicherlich an der grafischen Wiederaufbereitung stören. Dank neuer Szenen und veränderten Texten, die ebenfalls noch näher am japanischen Original angelehnt sind, wird es auch für alteingesessene Zocker einige Überraschungen geben. Und alle Neulinge werden der Serie spätestens nach diesem Titel nicht mehr widerstehen können. Ein rundum lohnenswertes Spiel, das in keiner guten DS-Spielesammlung fehlen darf!

DIE MEINUNG

SEBASTIAN BILLMEIER:
Schon damals ein wahrer Segen für Rollenspieler, ist *Final Fantasy IV* auch heute noch ein großer Titel. Das ATB-System funktioniert immer noch einwandfrei. Die Geschichte ist unglaublich packend, die Side-Quests fesseln euch lange an den DS und die gelungene Wiederaufbereitung lässt euch auch über die Grafik und Musik des Titels staunen. Ich für meinen Teil habe nach der wunderbaren GBA-Variante des Spiels sehr gerne die überarbeitete DS-Version gespielt, so herrlich flott und schön lief *Final Fantasy IV* schließlich noch nie!

DIE WERTUNG

FINAL FANTASY IV

GENRE	Rollenspiel
HERSTELLER	Koch Media
ENTWICKLER	Square Enix
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	5. September 2008
SPIELER	1

- \+ Stylus-Steuerung
- \+ Tolle Hintergrundmusiken
- \+ Spannender Plot
- – Stellenweise sehr textlastig

Steuerung: **85** Grafik: **86** Sound: **88**

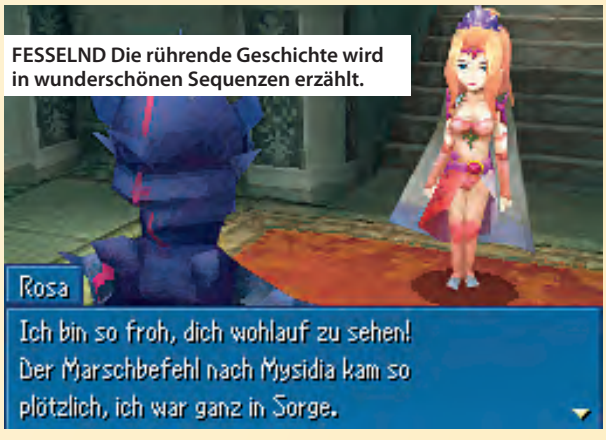
MEHRSPIELER: –

EINZELSPIELER: **87**

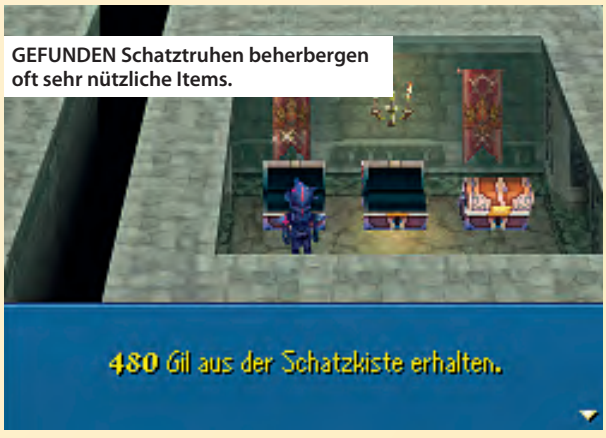
FAZIT: *Final Fantasy IV* ist ein Meilenstein der Videospielgeschichte – erst recht in 3D!

MALERISCH Die Städte und Landschaften sind toll in Szene gesetzt!

GLITSCHIG Dieser gigantische Boss will euren Helden das Leben schwer machen!



FESSELND Die rührende Geschichte wird in wunderschönen Sequenzen erzählt.



GEFUNDEN Schatztruhen beherbergen oft sehr nützliche Items.

DRAGON QUEST
DIE CHRONIK DER ERKORENEN

Acht Schicksale verknüpfen sich, um die Welt vor dem Unheil zu bewahren …

FAKTEN

- Remake des Klassikers Dragon Quest IV …
- … mit verbesserter Technik
- Insgesamt 8 spielbare Helden
- Erster Dragon-Quest-Teil mit Kapiteleinteilung

TEXT
Sebastian Billmeier

LAYOUT
David Mola

BILDER
N-ZONE

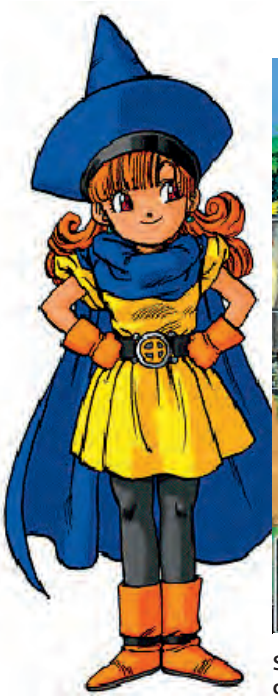
N-ZONE
EINZELSPIELER-HIT

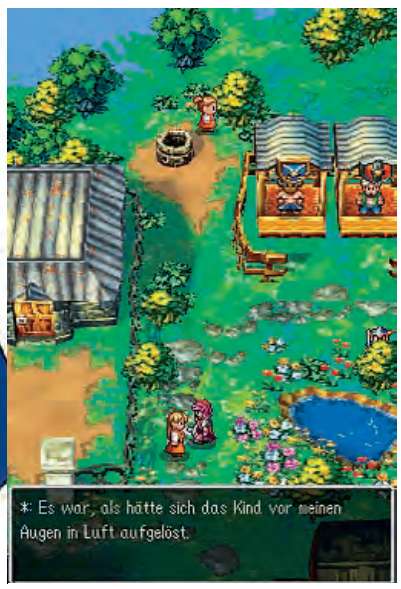
Im Jahre 1990 war es so weit: Die zweite *Dragon Quest*-Trilogie ging an den Start. Die ersten Exemplare des Spiels waren am 11. Februar sofort hart umkämpft, selten gab es einen derart großen Hype um ein Rollenspiel wie beim vierten Teil der Serie. Nachdem die ersten drei Titel bereits eine eigenständige, abgeschlossene *Dragon Quest*-Story boten, startete nun mit *Dragon Quest: Die Chronik der Erkorenen* die zweite, sogenannte Zenithia-Trilogie. Dazu gehörten dann noch der fünfte und sechste Teil der Serie – *Dragon Quest: The Hand of the Heavenly Bride* und *Dragon Quest: Realms of Reverie*. Zum Auftakt eines neuen Abschnitts der *Dragon Quest*-Ära wurde das Spiel natürlich mit allerlei Neuerungen versehen – und Koch Media bringt dieses kleine Meisterwerk nun auch nach Deutschland!

UNAUSWEICHLICHES SCHICKSAL

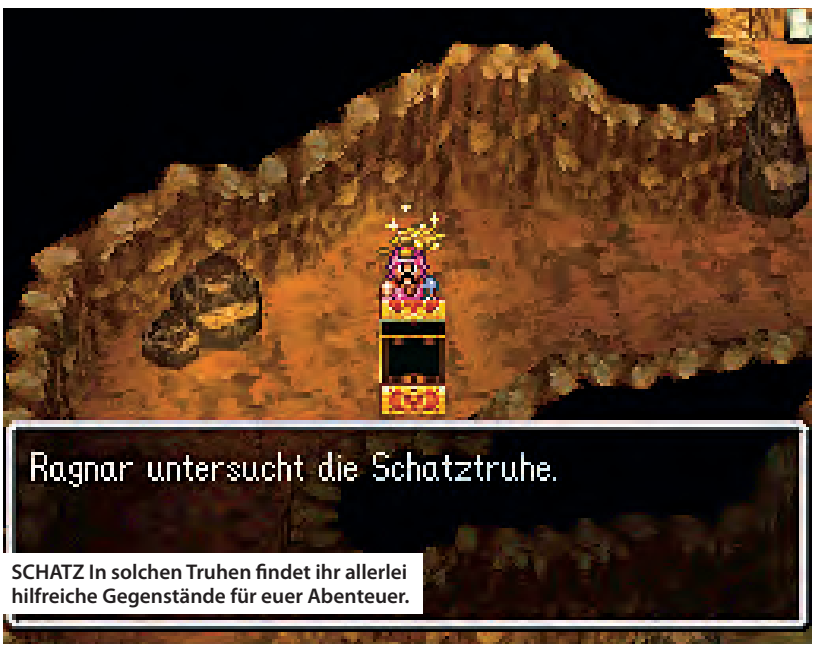
Ihr beginnt wieder einmal in der Rolle eines namenlosen Helden. Gerade habt ihr euer tägliches Schwerttraining absolviert und lasst den Abend gemächlich mit eurer Jugendfreundin ausklingen, als euer Dorf plötzlich von Monstern überrannt wird. Von den Dorfbewohnern beschützt, überlebt euer Held, doch leider fällt seine Freundin dem Angriff zum Opfer. Infolge dessen begibt er sich auf die Suche nach fähigen Mitstreitern, um das Böse zu besiegen und den Tod der Freundin zu rächen. Dann schwenkt die Story zu Ragnar um – einem Ritter im Dienste eines fernen Königreichs. Mit seinen Verbündeten sollt ihr euch auf die Suche nach Kindern machen, die spurlos verschwunden sind. Dabei erfahrt ihr etwas über eine unglaublich böse Macht und einen strahlenden Helden, der in der Lage ist, das Böse zu besiegen. Sofort macht sich Ragnar auf, diesen legendären Helden zu finden. Ihr übernehmt währenddessen aber schon die Kontrolle über weitere Spielfiguren, zu denen unter anderem eine Zarin und ihre zwei Mitstreiter zählen. Oder ihr spielt einen Waffenschmied, den sein langweiliges Verkäufer-Dasein nicht ausfüllte, und der zu einer großen Reise aufbrach, um der beste Schmied aller Zeiten zu werden. All diese einzelnen Episoden der Geschichte fügen sich im Spielverlauf langsam zu einem großen Ganzen zusammen. Im letzten Kapitel schart euer Held dann die auserwählten Kriegerinnen und Krieger um sich, um endlich seinem Schicksal gerecht zu werden. Doch zuerst bereist ihr das Land und bestreitet allerlei Zufallskämpfe. Bei diesen wechselt die Ansicht in einen extra Bildschirm, auf dem ihr die Monster seht. Ihr wählt eure Aktionen aus und dann entscheidet die Charaktergeschwindigkeit, als wievielter Kampfteilnehmer ihr in der Runde euren Zug vollführen dürft. Das Kampfsystem mag nicht jedermanns Geschmack sein, aber es funktioniert einwandfrei. Die Aufteilung des Spiels in Kapitel war etwas, was erst in der zweiten Trilogie der *Dragon Quest*-Serie eingeführt wurde – vorher gab es diese Art, eine Geschichte

„Dragon Quest: Die Chronik der Erkorenen läutet die zweite große Dragon-Quest-Trilogie ein!“





SPANNEND Vor euren Augen entfaltet sich die mysteriöse Geschichte immer weiter.



SCHATZ In solchen Truhen findet ihr allerlei hilfreiche Gegenstände für euer Abenteuer.

aufzubauen, nicht. Doch lernt ihr so die einzelnen Charaktere weitaus besser kennen als das bei einer schon anfangs sehr großen Party der Fall wäre. Behutsam geht das Spiel auf die Schicksale, Gefühle und Pflichten der einzelnen Helden ein und erzählt in bewegenden Zwischensequenzen in Spielgrafik deren Geschichte. Von Anfang an werdet ihr euch stärker mit den Charakteren verbunden fühlen als in den meisten anderen Rollenspielen und gebannt mitfiebern, bis der große Showdown ansteht.

FRÜHER WAR ALLES BESSER

Das Spiel *Dragon Quest IV* sorgte schon bei seinem Release 1990 für Furore. Und selbst heute, mehr als 18 Jahre nach dem ersten Erscheinen, kann das Spiel noch überzeugen. Die Grafik wurde natürlich ordentlich aufgebohrt – hier habt ihr es mit einer Umsetzung der Playstation-Version zu tun, die direkt auf den DS portiert wurde. Die Musik ist ebenfalls leicht überarbeitet, aber immer noch so charmant wie im Ur-*Dragon Quest IV*. Das Kampfsystem ist immer noch dasselbe und auch alle anderen Spielmechaniken, wie zum Beispiel die Menüführung, sind gleich geblieben. Einzig einige Texte wurden angepasst und durch Gespräche ergänzt, was der Geschichte zugute kommt. Ein paar Städte und Items haben jetzt ebenfalls neue Namen. Das Kampfsystem mag zwar etwas altbacken wirken, da die Züge in diesem rundenbasierten System ja einfach abwechselnd vollzogen werden, aber es funktioniert jederzeit reibungslos. Grafisch wäre in den Kämpfen sicher mehr drin gewesen, aber die Gegner-Animationen sind trotzdem klasse gelungen. Die Gebäude, Städte und Höhlen des Spiels sind wunderschön in Szene gesetzt! Was die Steuerung anbelangt, wurde leider der Touchscreen nicht wirklich genutzt, was bei einem Remake aber auch nicht unbedingt ein Muss ist. Wer auf der Suche nach einem guten Rollenspiel ist, aber nichts mit der *Final Fantasy*-Serie anfangen kann, sollte unbedingt einmal *Dragon Quest* ausprobieren! Auch für Menschen, die eine Herausforderung suchen, ist die *Chronik der Erkorenen* eine gute Wahl, da der Schwierigkeitsgrad eines *Dragon Quest*-Teils doch relativ hoch ist. Man kann sich also auf den ersten Titel der Zenithia-Trilogie freuen – mit etwas Glück erscheinen die zwei anderen Teile ebenfalls als DS-Remakes bald bei uns!

DIE MEINUNG

SEBASTIAN BILLMEIER:
Es war ein ewiger Kampf: *Dragon Quest* gegen *Final Fantasy*. Jede Serie wollte sich behaupten und während in Europa stets die *Final Fantasy*-Serie die Oberhand hatte, war es in Japan ganz klar *Dragon Quest*. Ich muss sagen, mir hat ebenfalls die *Final Fantasy*-Serie schon immer besser gefallen. Vor allem das altbackene Kampfsystem von *Dragon Quest* stört mich etwas. Aber das ist eben reine Geschmackssache. Vor allem die Kapiteleinteilung in diesem Teil der Serie ist gelungen. Square Enix liefert hier ein Meisterwerk aus der früheren Zeit des Entwicklers Enix ab, das wirklich jeden Euro wert ist. Vor allem der Soundtrack ist wirklich fantastisch! Wer dieses Spiel nicht zumindest einmal angespielt hat, hat einen Meilenstein der Videospielgeschichte verpasst!

RETRO Der Kampfbildschirm von Dragon Quest ist bereits Kult und hat sich kein bisschen verändert.

„Dank aufgebohrter Technik ist das Spiel auch heute noch unglaublich charmant."

DIE WERTUNG

DRAGON QUEST IV

GENRE	Rollenspiel
HERSTELLER	Koch Media
ENTWICKLER	Square Enix
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	12. September 2008
SPIELER	1

- \+ Fesselnde Story
- \+ Hohe Spieldauer
- − Lange Textpassagen
- − Altbackenes Kampfsystem

Steuerung: **86** Grafik: **78** Sound: **85**

MEHRSPIELER: –
EINZELSPIELER: **85**

FAZIT: Perfektes Remake eines tollen Rollenspiels – Square Enix beweist einmal mehr seine Klasse!

HILFSBEDÜRFTIG Helft dieser Mutter, das Geheimnis um ihr verschwundenes Kindes zu lüften.

VIVA PIÑATA: POCKET PARADISE

Wie nahe kommt Rare dem Paradies?

FAKTEN

- Dein eigener virtueller Garten, …
- … in den mit der Zeit immer mehr Piñatas einziehen
- Tag-und-Nacht-Wechsel
- Rare-typische Figuren

TEXT
Timo Pape

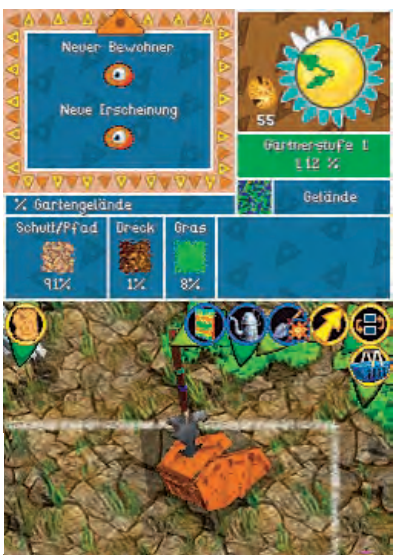
LAYOUT
David Mola

BILDER
N-ZONE

N-ZONE
VIDEO AUF DVD

N-ZONE
EINZELSPIELER-HIT

Warum ist der Garten für viele Menschen eigentlich ein so beliebtes Hobby? Schließlich bedeutet er doch eine Menge Arbeit und viele Blumen verwelken schon nach kurzer Zeit! Wahrscheinlich ist es genau das! Auf ein Ziel hinzuarbeiten macht Spaß, vor allem wenn man viel Liebe und Zeit investiert. Hat man sein Ziel dann erreicht, ist die Zeitspanne des Genießens begrenzt und man nimmt sie erst so richtig wahr. Genau dies will Rare mit *Viva Piñata* auf dem DS vermitteln und bietet allen Freunden des Simulationsgenres eine richtig tolle Gartenparty!



MÜLLABFUHR Zuerst muss der Garten gesäubert werden.

SATTES GRÜN Nun ist das Gras gesät.

MACHT WAS DRAUS!

Nach einem kurzen Tutorial bekommt ihr auch gleich schon eure erste Gartenfläche. Die sieht natürlich noch aus wie bei Hempels unterm Sofa: Überall liegt Schutt herum, links ein alter Reifen, rechts eine Trommel. Deswegen heißt es für euch, nun erst mal das Chaos zu beseitigen! Mit eurem Spaten schafft ihr den Müll beiseite und macht so den Boden fruchtbar. Nun könnt ihr euch ans Säen eurer Pflanzen machen! Einfach einen Strich über den Touchscreen gezogen und schon grünt hier frischer Rasen. So langsam siedeln sich auch die ersten Lebewesen bei euch an, die für das Spiel namensgebenden Piñatas. Ihr könnt selbst entscheiden, welche Spezies bleiben darf und welche ihr lieber nicht in eurer Idylle sehen wollt. Auch könnt ihr eure Tierchen dazu bringen, sich fortzupflanzen. Dann solltet ihr ein kleines Häuschen bauen, das ihr – genau wie andere Sachen, beispielsweise Blumensamen – im Shop erwerben könnt. Wenn ihr den Samen gesät und auch schön gegossen habt, erstrahlt euer Gartenparadies bald in allen Farben!

DIE TECHNIK STIMMT

Viva Piñata kommt durch seine drollige Animation sehr sympathisch rüber. Der Sound passt toll zum Spiel – tagsüber fröhliche Melodien oder Vogelgezwitscher und nachts das Zirpen der Grillen und eventuell das beruhigende Rauschen des Regens. Es ist einfach ein Spiel zum Relaxen. Die Steuerung erfolgt fast komplett über den Touchscreen und ist in jeder Situation perfekt und intuitiv ans Spielgeschehen angepasst – was will man mehr? Nur das Scrollen quer durch den Garten erfolgt, sofern man es nicht auch mit Stylus macht, über das Digi-Kreuz, was gut gelöst wurde. Zur Grafik ist nicht viel zu sagen. Sie erfüllt ihren Zweck, aber das war's auch. Eine bessere Optik braucht das Spiel auch gar nicht. Nicht nur Fans von Simulationen à la *Harvest Moon* sollten einen Blick auf die gelungene Gartenparty aus dem Hause Rare werfen!

DIE MEINUNG

TIMO PAPE:
Aha? *Viva Piñata* also?! Völlig frei von Vorurteilen bin ich in das Spiel gegangen. Ich wusste nicht mal, worum es geht. Das Tutorial mit den bunten Tierchen hat mich dann aber schnell belehrt. Einen Garten zu pflegen blieb mir im Leben bisher verwehrt, doch nun weiß ich, warum Mama, Oma, Tante und Co. den ganzen Feierabend im Grün rumwerkeln. Schon cool, sich so was aufzubauen und zu sehen, wie aus simplen Samen letztendlich blühende Blümchen werden. Auch kann einem niemand dazwischenfuchteln; also frei nach dem Motto: Mach dein Ding! *Viva Piñata* ist zwar nicht unbedingt mein Typ von Spiel, doch zum Chillen und vor allem für Freunde solcher Unterhaltung ist es auf jeden Fall lohnenswert.

DIE WERTUNG

VIVA PIÑATA: POCKET PARADISE

GENRE	Simulation
HERSTELLER	THQ
ENTWICKLER	Rare
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	5. September 2008
SPIELER	1

- \+ Entspannende Gartenatmosphäre
- \+ Sound ist stimmig
- − Grafisch nur Durchschnitt
- − Piñatas sind Geschmackssache

Steuerung: **85** Grafik: **71** Sound: **82**

MEHRSPIELER: –
EINZELSPIELER: **85**

FAZIT: Kurzweiliges Gameplay, tolle Atmosphäre und lustige Charaktere – so macht das Gärtnern auf dem DS richtig Spaß!

AUSWAHL Je nachdem, welchen Helden ihr spielt, ändert sich auch euer urzeitlicher Begleiter.

KAMPF Eure Urzeitmonster sind wirklich toll in Szene gesetzt.

ROBOTER Die Alpha-Gang hat allerlei Roboter-Handlanger, die euch attackieren.

DINOSAUR KING

Die Dinos kommen – belebt die Uhrzeit zu neuem Leben!

Es gibt ein Sammelkartenspiel dazu. Und mehrere Anime-Serien. Natürlich auch Sammelfiguren. Und ein passendes Spiel für den Nintendo DS. Die Rede ist jedoch nicht von den bekannten Pokémon: Sega bringt mit *Dinosaur King* ein Spiel nach Deutschland, das den beiden genannten Titeln große Konkurrenz machen könnte. In Japan sind die Dinosaurier wie bereits erwähnt schon beliebte TV-Helden und auch das dazugehörige Sammelkartenspiel findet ebenfalls reißenden Absatz. Nach dem Start des Animes in Deutschland wird nun auch das passende Spiel auf den hiesigen Markt geworfen. Doch worum geht es eigentlich in *Dinosaur King*?

PRÄHISTORISCHE KÄMPFE

Bei einer Ausgrabung entdecken der Junge Max und sein Freund Rex seltsame Steintafeln. Durch diese werden sie von Dinosauriern um Hilfe gerufen, da eine böse Organisation namens Alpha-Gang die Dinos wieder zum Leben erweckt und für den Kampf missbraucht. Während eurer Erkundungsmissionen erhaltet ihr auf der Oberwelt, die euch stark an die *Pokémon*-Spiele erinnern dürfte, von den Bewohnern verschiedenste Missionen. Meistens bringen diese euch zu Untergebenen der Alpha-Gang, denen ihr sogleich das Handwerk legt. Dazu ruft ihr Dinosaurier, die in Karten oder Fossilien eingeschlossen sind, um euch in den dreidimensional dargestellten Kämpfen helfen zu lassen. Nach einer kleinen Einführung der beiden Dinosaurier dürft ihr eine von drei Aktionen auswählen, die ihr vorher im Menü festlegen konntet. Die Angriffe sind in die Kategorien Schere, Stein und Papier eingeteilt. Nach diesem einfachen Prinzip wählt ihr und eure Gegner die Attacken aus und kämpft dann. Spezialattacken und die Möglichkeit, die Dinos im Kampf auszuwechseln, sorgen für zusätzliche Abwechslung. Zwischen den Dino-Duellen scannt ihr eure Umgebung nach Fossilien ab und bergt diese mit einem Bohrer. Im D-Labor werden die Funde mittels Stylus freigelegt und gesäubert. So könnt ihr sie restaurieren und die Dinos im Kampf einsetzen.

FOSSILIENJAGD AUF DEM DS

Dinosaur King vereint sowohl Elemente aus *Spectrobes* wie auch typische *Pokémon*-Elemente miteinander. Und das funktioniert ziemlich gut: Die Charaktere sind nett animiert, vor allem aber in Kämpfen strotzt der DS nur so vor Effekten und verwöhnt das Spielerauge. Jeder dreidimensionale Dinosaurier sieht fantastisch aus! Leider ist die Oberwelt nicht unbedingt auf DS-Niveau, worüber die Kämpfe aber hinwegtrösten. Die Melodien fangen den japanischen Charme des Spiels ebenfalls gut ein. Die Möglichkeit, sich Online-Duelle mit Freunden zu liefern, ist ebenfalls klasse! Wären die Kämpfe nicht etwas zu leicht ausgefallen, wäre locker der Hit-Stempel drin gewesen. So bekommt man eine gelungene Alternative zu den Pokémon geliefert!

DIE MEINUNG

SEBASTIAN BILLMEIER:
Ich mochte Dinosaurier schon immer: Seit meiner Kindheit war ich ein Riesen-Fan der großen Echsen. Damit erfüllt mir dieses Spiel einen kleinen Traum: Die Dinos wieder zum Leben zu erwecken und mit ihnen eine böse Organisation zu besiegen, ist wirklich eine simple Story, aber es macht einfach unheimlich viel Spaß. Und dazu sehen die Kämpfe noch richtig gut aus! Das Spielprinzip ist zwar recht flach, macht aber trotzdem Spaß. Vor allem gegen Freunde verspreche ich mir viele spannende Spielstunden! Spätestens wenn der Anime hier großen Anklang gefunden hat, bricht hier auch der große Dinosaurier-Hype aus!

DIE WERTUNG

DINOSAUR KING

GENRE	Rollenspiel
HERSTELLER	Sega
ENTWICKLER	Sega
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	5. September 2008
SPIELER	1

- \+ Toll animierte Kämpfe
- \+ Story passend zum Anime
- − Kämpfe etwas einfach gestaltet
- − Spielwelt grafisch eher schlicht

Steuerung: **77** Grafik: **82** Sound: **76**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
76	**78**

FAZIT: Gelungenes Dino-Abenteuer im Pokémon-Stil – vor allem für jüngere Spieler sehr empfehlenswert.

FAKTEN

- Über 100 Dinosaurier wollen gesammelt werden
- Mehr als 240 verschiedene Attacken
- Online-Duelle gegen Freunde möglich

TEXT
Sebastian Billmeier

LAYOUT
David Mola

BILDER
N-ZONE

N-ZONE
VIDEO AUF DVD

FAKTEN

- 16 verschiedene Zivilisationen spielbar
- Mit integriertem Online-Multiplayermodus
- Jede Woche eine neue downloadbare Map

TEXT
Sebastian Billmeier

LAYOUT
David Mola

BILDER
N-ZONE

N-ZONE
VIDEO AUF DVD

CIVILIZATION REVOLUTION

Verhelft eurem Volk zum großen Aufstieg – jetzt auch für unterwegs!

Mit dem Namen Sid Meier bringt man in der Videospielbranche viele tolle Spiele in Zusammenhang: Neben der gesamten *Civilization*-Reihe stammen auch Spiele wie *Sid Meier's Pirates*! und *Alpha Centauri* aus der Feder des Kult-Entwicklers. Trotz anfangs einfacher Grafik schaffte es die *Civilisation*-Serie, sich in den Reihen der Strategie-Fans zu etablieren, was vor allem an dem komplexen Spielsystem lag. Und nun erscheint *Civilization* sogar für die moderne Konsolengeneration – bei Nintendo exklusiv für den DS. Also ran an Nintendos Kleinsten und schon geht's los mit der Gründung euer eigenen Zivilisation für die Hosentasche!

FORSCHUNG Wer schnell Neues entwickelt, ist anderen Spielern bald Jahrhunderte voraus!

ÜBERSICHTLICH Auf dieser Karte bewegt ihr per Stylus eure Einheiten.

ERSCHAFFT EUER REICH

Ihr beginnt damit, euch für eine der verschiedenen Zivilisationen zu entscheiden. Darunter befinden sich unter anderem die Römer, die Russen oder Amerikaner, aber auch Völker wie die Ägypter und die Griechen. Je nachdem wie ihr euch entscheidet, ändern sich auch die Grundattribute eures Volkes – die Ägypter haben so zum Beispiel einige Boni wie Technologien, sind dafür aber anfangs ein sehr unzivilisiertes Volk. Danach landet ihr auf einer zweidimensionalen Karte, auf der ihr eure Einheiten bewegen könnt, Gebäude baut, handelt und diplomatische Beziehungen führt. Alle Aktionen können natürlich per Stylus ausgeführt werden, aber in Kombination mit den Tasten geht das Ganze noch viel flotter von der Hand. Nach und nach wächst so euer Reich und vergrößert seinen Einfluss. Ihr vertreibt Barbaren, erforscht neue Technologien und erhaltet so immer fortschrittlichere Einheiten. Natürlich ist auch das Erbauen von neuen Anlagen und die Städtegründung möglich. Der größte Unterschied zu anderen Strategie-Titeln ist bei *Civilization* immer noch vorhanden: Bei jeder Runde vergehen einige virtuelle Jahrzehnte, in denen sich euer Volk immer weiter entwickelt, bis ihr schließlich mit futuristischen Waffen eure Feinde angreift. Dabei kann es passieren, dass ihr euch weitaus schneller entwickelt als die Konkurrenz und beispielsweise mit schwerer Artillerie gegen Ninjas antretet. Aber ebenso könnten eure Panzer von Robotern angegriffen werden, wenn ihr zu viel Zeit verbummelt habt.

EINFACH KOMPLEX?

Trotz einiger Vereinfachungen zum PC-Original ist *Civilization Revolution* immer noch unglaublich komplex. Die vielen verschiedenen Menüs und Anzeigen überfordern auch ungeübte Spieler anfangs, mit etwas Geduld erlernt man die Bedienung jedoch sehr gut. Und dann ist das Spiel wirklich ein Leckerbissen. Die Grafik ist sehr zweckmäßig und bietet euch eine gute Übersicht über das Geschehen. Die Hintergrundmelodien und Sounds klingen gut und stören auch nach langer Spielzeit nicht. Sowohl der integrierte Multiplayermodus als auch wöchentlich erscheinende, downloadbare Karten lassen auf Dauer keine Langeweile aufkommen! Für DS-Besitzer könnte das Spiel ein dauerhafter Begleiter werden.

DIE MEINUNG

SEBASTIAN BILLMEIER:
Civilization ist ein wahrer Strategieklassiker. Für meine Verhältnisse war das Spiel leider schon immer etwas zu langatmig: Es gibt zu viele Menüs und ich habe einfach viel zu viel Entscheidungsgewalt. Ich war von den Menüs anfangs wirklich überfordert, aber nach etwas Eingewöhnung findet jeder ins Spiel. Und gegen menschliche Mitspieler macht mir *Civilization Revolution* richtig Spaß. Jeder, der sich für rundenbasierte Strategie interessiert, darf dem Spiel eine Chance geben. Für die Geduld, die man zum Erlernen der Steuerung und zur Menükontrolle aufbringen muss, wird man durch unglaublich hohe Langzeitmotivation entschädigt.

DIE WERTUNG

CIVILIZATION REVOLUTION

GENRE	Strategie
HERSTELLER	2K Games
ENTWICKLER	Firaxis
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	5. September 2008
SPIELER	1-4

- \+ Große Handlungsvielfalt
- \+ Hohe Langzeitmotivation
- – Stellenweise lange Ladezeiten
- – Schwieriger Einstieg

Steuerung: **83** Grafik: **72** Sound: **78**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
82	**80**

FAZIT: Perfektes, rundenbasiertes Strategiespiel für die Hosentasche – aber nur für Menschen mit viel Geduld.

DI-GATA DEFENDERS

Beschwört Monster und besiegt das Böse!

TEXT
Sebastian Billmeier
BILDER
N-ZONE

Die Welt Rados wurde vom fürchterlichen Bösewicht Megalith heimgesucht. Den vier Di-Gata Defenders gelang es jedoch, ihn in vier reine Steine einzuschließen. Jedoch versucht der böse Zauberer Nazmul nun, Megalith zu befreien! So werdet ihr das fünfte Mitglied im Defender-Team und setzt alles daran, die düsteren Pläne des Zauberers zu durchkreuzen. Zuerst erstellt ihr euch einen eigenen Charakter, wobei euch verschiedene Auswahlmöglichkeiten viel Spielraum bieten. Dann bewegt ihr euch durch dreidimensionale Areale, immer auf der Suche nach Artefakten und Feinden. Diese werden in rundenbasierten Kämpfen besiegt. Ihr beschwört dabei mächtige Schutzgeister, die eure Feinde vernichten. Die Animationen sind wirklich nett und die großen Monster sehen toll aus. Die Musik ist nicht überragend, untermalt das Geschehen aber meistens gut. Am gelungensten ist die Einbindung des Spielers: In fast jedem Dialog dürft ihr selbst eure Antwort wählen. Die Steuerung funktioniert durchgehend per Stylus, eure Kamera könnt ihr frei justieren, was nach einiger Eingewöhnungszeit gut von der Hand geht. Das Spiel zur Serie liefert durchschnittliche Rollenspielkost, Kenner werden sich aber über das Wiedersehen mit bekannten Charakteren freuen.

DIE WERTUNG

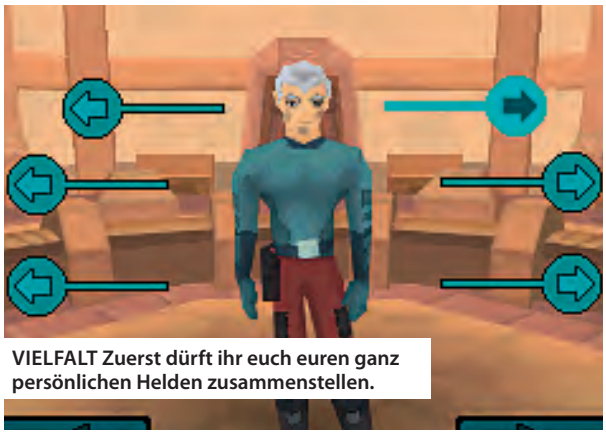
DI-GATA DEFENDERS

GENRE	Rollenspiel
HERSTELLER	dtp Entertainment AG
ENTWICKLER	Mystic
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1

Steuerung: **70** Grafik: **68** Sound: **58**

MEHRSPIELER: –
EINZELSPIELER: **68**

FAZIT: Wer die Serie kennt und liebt, wird auch das Spiel dazu mögen, sonst hat man ein einfaches Rollenspiel.



VIELFALT Zuerst dürft ihr euch euren ganz persönlichen Helden zusammenstellen.

AUSWAHL Man wird stark ins Game eingebunden und hat oft verschiedene Antwortmöglichkeiten

DREAM PINBALL 3D

Spielhalle für unterwegs?

TEXT
Timo Pape
BILDER
N-ZONE

Mit *Dream Pinball 3D* erscheinen für Wii und auch DS zeitgleich zwei fast identische Spiele. Die Menüs sehen fast gleich aus, der Inhalt ist ähnlich und sogar die sechs anwählbaren Tische und deren Sounds sind dieselben wie aus der Wii-Version (siehe S. 55 in der vorliegenden Ausgabe der N-ZONE). Das Spiel lässt sich generell gut spielen und bietet Flipperfreunden kurzweilige Unterhaltung. Ihr steuert die Flipperarme mit L und R und greift die Highscorelisten entweder allein an oder über Drahtlosverbindung mit einem weiteren Freund. Auch die Schwierigkeitsgrade Einfach, Mittel und Schwer sind aus der Wii-Version übernommen. Technisch kann das Spiel natürlich nicht ganz mit dem großen Bruder auf der Wii mithalten, sieht aber auch nicht schlecht aus. Einen zusätzlichen DS-exklusiven Spielmodus bietet *Dream Pinball 3D* jedoch: Unter „Missionen" müsst ihr verschiedene Aufgaben lösen. So gilt es zum Beispiel, eine Triple-Combo zu schaffen oder die Buchstaben eines Wortes nacheinander zu treffen. Wie auch bei der Wii-Fassung können wir hier eine Empfehlung für jedermann aussprechen, der gerne Silberkugeln durch die Gegend schießt!

DIE WERTUNG

DREAM PINBALL 3D

GENRE	Simulation
HERSTELLER	Zuxxez
ENTWICKLER	TopWare Interactive
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 30 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-2

Steuerung: **74** Grafik: **76** Sound: **80**

MEHRSPIELER: **62**
EINZELSPIELER: **78**

FAZIT: Einfach gehaltener Pinball-Spaß für diejenigen, die den Bus gern mal eben gegen eine Spielhalle tauschen würden.

SINGLE SCREEN Das Geschehen wird nicht auf beiden Screens gezeigt, sondern nur auf dem unteren.

MULTIBALL In dieser Mission müsst ihr drei Bälle einlochen.

BLICK NACH JAPAN

Sebastian Billmeier kommentiert.

HITZE UND SPIELEFLAUTE

Es ist wieder Sommer. Die Sonne lockt uns nach draußen, Schwimmbäder rufen uns ins kühle Nass und ohne Eis würde man zerfließen. Hier und in Japan. Und genau wie der Sommer kehrt auch etwas anderes jährlich bei uns ein: Das große Sommerloch! Im Moment hat Japan – abgesehen vom Release des neuen *Fire Emblem* – eine ziemliche Spieleflaute zu bewältigen, bis dann im September und Oktober Titel wie *Pokémon Platin* und der neueste Teil der *Castlevania*-Serie mit dem Titel *Order of Ecclesia* erscheinen. Und was soll man machen, wenn im Moment nicht genügend Spieleperlen auf den Markt geworfen werden? Genau, man schnappt sich seine alten Games! Unter ihnen findet man erstaunlich innovative und spaßige Spiele, zum Beispiel *Slide Adventure: Mag Kid*. Dieses Spiel besitzt einen Aufsatz, der eine Art optische Maus an der Unterseite eures DS befestigt. Den DS schiebt ihr dann über den Tisch, um die Figur auf dem Bildschirm zu bewegen. Ein unglaublich witziges und fesselndes Spielvergnügen! Oder man schnappt sich das beliebte *Mushi King*, bei dem ein Card-Reader mitgeliefert wird. Um eure Insekten in diesem Spiel effektiv kämpfen lassen zu können, scannt ihr dann die Karten, die ihr regulär in Boosterpacks kaufen könnt, und startet so mächtige Attacken. Und das Kartenspiel funktioniert auch ohne euren DS! Dadurch hat man also gleich doppelt Spaß. Das Sommerloch kann man schon überbrücken. Etwas anderes bleibt uns auch nicht übrig – genauso wenig wie unseren japanischen Zocker-Freunden.

NEWS-TICKER

+++ MARIO-LIEBE Jüngst führte die japanische Webseite Oricon eine Umfrage nach dem beliebtesten Videospielhelden der Japaner durch. 1.000 Nutzer stimmten ab und am Ende siegte klar Mario. Dahinter folgten Cloud aus Final Fantasy VII und Yoshi. Glückwunsch an den Klempner! **+++ Wii UND Wii** Das ist witzig: MTV News hat einen Japaner namens Wii gefunden und ihn interviewt. Die lustigste Sache ist die Art, wie er sich von jetzt an vorstellt: „Ich bin Wii – das Original!"

SLIDE ADVENTURE: MAG KID

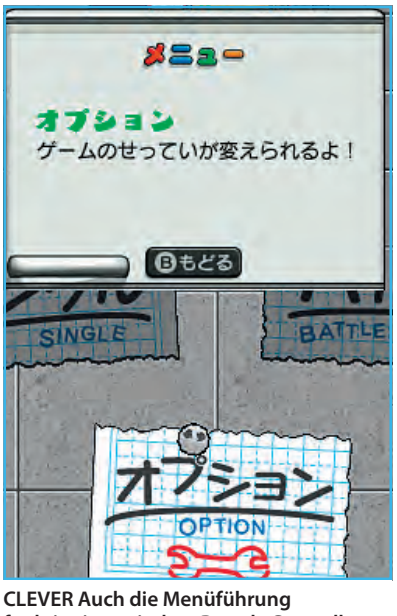
Wozu ein Stylus, wenn ihr euren DS auch schieben könnt?

Slide Adventure: Mag Kid – das Spiel, über das Sebastian in seiner Kolumne schreibt – ist ein ganz außergewöhnliches Spiel, denn schließlich verwandelt ihr euren DS damit in eine Art PC-Maus. Sogar ein Rumble-Modul ist im Zubehör enthalten. Der Sensor erkennt, in welche Richtung ihr den DS schiebt und bewegt dadurch die Spielfigur. Die ist ein kleiner Kühlschrankmagnet, der durch einen Blitzschlag lebendig wurde. Leider wurden das auch einige der am Kühlschrank aufgeklebten Kinder-Kritzeleien, die euch als Gegner in den Levels auflauern. Im Spielverlauf bewegt ihr euch als Winzling durch die endlosen Weiten eines Haushalts und erledigt viele kleine Aufgaben, wie beispielsweise Teile eines Roboters einsammeln. Die Areale wechselt ihr, indem ihr euch in Alltagsgegenständen versteckt, die dann von den Bewohnern des Hauses durch die Gegend getragen werden. Die Bereiche säubert ihr von den Widersachern, indem ihr sie rammt und anschließend absorbiert. Dann nehmt ihr deren Formen und Fähigkeiten an und könnt dadurch zum Beispiel schießen oder seid immun gegen Feuer. Beim Spielen müsst ihr den DS rotieren, schnell irgendwohin zischen lassen oder gefühlvoll bewegen. Das macht richtig Spaß, obwohl das Spiel technisch gerade mal auf dem Niveau von Gratisspielchen aus dem Internet ist. Musik und Präsentation sind unterirdisch, aber für den Import-Preis von etwa 12 Euro ist der Titel eine tolle Idee für die Zocker, die sonst schon alles haben. Wären doch nur die Versandkosten nicht so hoch! **(sst)**

DS | GESCHICKLICHKEIT | Hersteller: Nintendo, **Entwickler:** Agenda, **Termin:** Erhältlich (Japan)

UMZINGELT Rammt die Gegner, bevor sie euch treffen, und erlangt ihre Kräfte!

ÜBEL Die Zwischensequenzen sind zum Heulen schlecht und können nicht übersprungen werden.



CLEVER Auch die Menüführung funktioniert mit dem Rutsch-Controller.

JAPAN-CHARTS

Platz	Woche	Titel	Plattform
1	Neu	Fire Emblem DS	DS
2	Neu	Rythm Tengoku Gold	DS
3	Neu	Dragon Quest V	DS
4	Neu	Summon Night 2	DS
5	Neu	Romance o.t. Three Kingdoms Wars X	DS

SWORDS & SOLDIERS

Putzige WiiWare-Schlachten um die Macht der Götter

Falls ihr den Test zu *de Blob* ausführlich gelesen habt, wisst ihr, dass das knallbunte und äußerst musikalische Wii-Hüpfspiel auf einem PC-Spiel basiert, das eine Gruppe niederländischer Studenten aus Utrecht programmiert hat. Diese haben sich im Oktober 2007 zum Entwicklerstudio Ronimo Games zusammengeschlossen und bringen noch dieses Jahr ihr erstes Spiel heraus: *Swords & Soldiers* für WiiWare.

Dabei handelt es sich um ein 2D-Echtzeitstrategiespiel im Look eines knallbunten Hüpfspiels. Insgesamt treten drei verschiedene Parteien gegeneinander an, um sich „Macht der Götter" unter den Nagel zu reißen. Auf den Screenshots sind bereits herrlich putzige Wikinger und Azteken zu sehen, die sich gegenseitig Saures geben. Das Spiel wird mittels Pointer gesteuert und bietet euch neben der Solo-Kampagne auch Mehrspielerduelle im Splitscreen und weitere Spielmodi. Da die Urversion zu *de Blob* inzwischen ein tolles Wii-Spiel geworden ist und die ersten Bilder zu *Swords & Soldiers* wirklich genial aussehen, empfehlen wir euch, das Spiel auf eurem Radar zu behalten. Das könnte eine richtige Spiele-Perle werden! **(sst)**

Wii | GESCHICKLICHKEIT | Hersteller: Ronimo Games, **Entwickler:** Ronimo Games, **Termin:** Ende 2008 (weltweit)

BÄM! Hier haben die Azteken einen wahren Kampfkoloss antreten lassen, der den Wikingern arg zusetzt.

AKTUELLES AUS DEN USA

EIN ZOCKER FLIEGT IN DIE USA

Timo Klein berichtet.

Großartig. Auf den diversen Flughäfen bin ich immer nur knapp an der Leibesvisitation vorbeigeschrammt – ich habe wirklich jeden (angeblichen) „Zufalls-Check" mitmachen müssen. Vielleicht hätte ich nicht derart viel Elektronik im Handgepäck transportieren sollen, aber ich wollte auf meinen DS nicht verzichten. Und spätestens nachdem mir irgendein Clooney-Schmarrn im Bordprogramm übel aufgestoßen ist, war ich froh, ein paar Runden *Mario Kart* fahren zu können; für *Let's Yoga* hingegen war leider zu wenig Platz auf dem mittleren Sitz.

Mittlerweile sitze ich mitten in der Bronx, habe mein Apartment im Wohnheim bezogen und erfreue mich an *Final Fantasy* und Co. Meine Vormieter haben leider ihre beeindruckende Beamerkonstruktion mitgenommen, aber ich werde die neuen WG-Genossen schon noch auf Konsole bürsten – so viel ist sicher. Zunächst will jedoch die Internetleitung stabilisiert werden, denn auch in der Stadt der Städte muss man angeschlossen sein, um alles mitzubekommen. Die Provider installieren alles zehnmal schneller als in Deutschland, mit der Geschwindigkeit der Leitung ist es leider umgekehrt. Sobald das Semester dann losgeht, werde ich mich mal bei meinen Studenten über deren Zocker-Gewohnheiten informieren. Eine Ausgabe der *Daily News*, die in meiner Bude noch herumlag, ließ schon vielversprechend verlauten: Wii Can Do More! Wir sind also hüben wie drüben gespannt auf die Titel im Herbst. Bis dahin brauche ich aber erst mal Bettwäsche. Bronx over and out.

NEWS-TICKER

+++ MEHR CAPCOM-Wii-PORTS? In offiziellen Capcom-Blog beschwerte sich ein User, dass Resident Evil V, Lost Planet, Flock, Age of Booty, Street Fighter IV, Devil May Cry 4 und Dark Void nicht für Wii kommen. Capcoms Kommentar: „Bei ein oder zwei der genannten Spiele sind wir momentan am Überlegen." Spannend! **+++ DVD AUF Wii** Findige Hacker haben das geschafft, was Nintendo vor Langem einmal versprach. Mittels eines Open-Source-Players und eines Software-Hacks machten sie die Wii zum DVD-Player. Leider funktioniert das nur fehlerhaft, aber ein tolles Statement ist es allemal!

USA-CHARTS

Platz	Woche	Titel	Plattform
1	5	Wii Fit	Wii
2	4	Wii Play	Wii
3	2	Mario Kart Wii	Wii
4	2	Guitar Hero On Tour	DS
5	WE	Pokémon Diamant/Perl	DS

CELEBRITY SPORTS SHOWDOWN

Minispiele mit Promi-Karikaturen? Wie gruselig!

Die Macher von EA Playground werkeln derzeit fleißig an einem Titel, der dem aktuellen Casual-Grauen die Krone aufsetzen dürfte: *Celebrity Sports Showdown*. Darin treten bis zu vier Spieler in launigen Sportspielen gegeneinander an. Ihr könnt euch im Curling, Tennis, Volleyball, Slalom und acht anderen Disziplinen versuchen – natürlich mit einfachen Regeln und zugänglicher Steuerung. Klingt wie jede bisherige *Wii Sports*-Kopie, doch hier lauert das Grauen in Form von Promi-Karikaturen. Ihr steuert in den Wettkämpfen nämlich nicht etwa eure Miis, sondern Nelly Furtado, Avril Lavigne und weitere – bei uns eher unbekannte – US-Promis. Die sind natürlich niedliche Karikaturen und sollen für jede Menge Spaß bei den Fans sorgen. Bei uns wird der Titel unter dem Namen EA Promi-Duell erscheinen. Sicherlich gibt es dafür neue Spielfiguren – oder kennt ihr Mia Hamm und Kristi Yamaguchi? Vielleicht treten bei uns ja bald Naddel und Dieter Bohlen im Kanufahren gegeneinander an. Wir befürchten schon mal das Schlimmste. **(sst)**

Wii | GESCHICKLICHKEIT | Hersteller: Electronic Arts, **Entwickler:** EA Canada, **Termin:** Ende 2008 (Europa)

N-ZONE

VIDEO AUF DVD

FAKTEN

- Erstes Spiel des Entwicklerstudios Good-Feel
- Jede Welt enthält einen Endgegner
- Mit Verwandlungen (z. B. U-Boot)
- Kein echter 16:9-Modus
- 480p-Darstellung
- Dolby Pro Logic II

TEXT
Christoph Kraus

LAYOUT
David Mola

BILDER
N-ZONE

WARIO LAND: THE SHAKE DIMENSION

Diesen Test hält keine Waage aus: Ist der Spaßfaktor genauso dick wie der Hauptdarsteller?

Jeder von euch hat sicher darauf gewartet, dass im einleitenden Satz dieses Tests irgendeine Anspielung auf das Körpergewicht des Hauptprotagonisten zu finden ist. Aber darauf könnt ihr lange warten, denn so abgedroschene Witze gibt's hier nicht! Stattdessen klopfen wir den potenziellen Wii-Herbst-Hit *Wario Land: The Shake Dimension* ganz nüchtern, sachlich und objektiv auf seine spielerische Qualität ab. Zack-zack, so mag's Wario am liebsten. Bloß keine Zeit für Pillepalle-Nonsens verschwinden!

16:9 GEMOGELT Der „Breitbildmodus" ist in Wahrheit gar keiner – man beachte die Balken links und rechts!

HEISS! Die Animationen sind den Entwicklern wirklich vorzüglich gelungen.

FÜHL DICH GUT!

Doch halt: Welches Entwickler-Team steckt eigentlich hinter der Schüttel-Dimension? „Good-Feel"? Nie gehört! Des Rätsels Lösung: *Wario Land* für Wii ist der erste Titel des neu gegründeten Studios, das von Shigeharu Umezaku geleitet wird. Der Produzent hat früher an diversen Ablegern der Serien *Probotector* (heute: *Contra*), *Castlevania* und *Mystical Ninja feat. Goemon* mitgewirkt, finden wir bei unserer Recherche heraus.

Kaum in der *Wario*-Wunderwelt angekommen, flimmert ein kunterbuntes Intro über die Mattscheibe, das uns direkt mit der Story des Spiels konfrontiert: Der dicke Antiheld mit dem fiesen Zwirbelbart möchte reich werden. Nicht nur steinreich, sondern buchstäblich stinkreich – denn dieses Adjektiv passt zu Warios Ego wie die Faust aufs Auge: Der Titelheld ist schnoddrig, muffelig, ganz einfach der typische Griesgram, von dem man mit Sicherheit keinen Gebrauchtwagen kaufen würde. Als der Dicke erfährt, dass Königin Midori gefangen genommen wurde, setzt er sofort seine stämmigen Beine in Bewegung, um ihr zu Hilfe zu eilen. Oder? Nee, pardon, er schert sich einen feuchten Kehricht um das Wohl der Adelsdame, sondern will vielmehr seinen Reichtum vermehren. Denn man erzählt sich, dass König Rüttelbert hinter Königin Midoris Entführung steckt – und der grantige Pirat besitzt ein Portmonee, dessen Besitzer nie mehr über Geldsorgen klagen muss. Diesen Premium-Geldbeutel will Wario natürlich haben. Ob er ihn bekommt, liegt in eurem Geschick!

GAMEPLAY GANZ KLASSISCH

Das Abenteuer ist ganz traditionell in sieben Welten eingeteilt – und am Ende stellt ihr euch einem Endgegner. Besiegt ihr den, könnt ihr neue Abschnitte freikaufen, sofern ihr in den einzelnen Levels genügend Schätze gefunden habt. Ihr lauft also wie zu Omas Zockerzeiten von links nach rechts, stampft alle paar Sekunden auf herumwuselnde Gegner, von denen es allerdings nicht allzu viele verschiedene gibt, sammelt Münzen, um Warios Gier nach glitzernden Talerchen zu stillen und haltet nach XXL-Schätzen Ausschau, denn die bringen euch Extra-Cash bar auf die Hand. Seid ihr am Ende eines jeweiligen Levels angekommen, ist da übrigens nichts, was nach einem Ausgang aussieht. Stattdessen befindet sich dort eine überdimensionale „Kanne". Schnappt euch einfach den Pott und schüttelt ihn gut durch, indem ihr wie wild an der Wii-Fernbedienung rüttelt. Bald ploppt ein kleiner Knirps heraus, den ihr anschließend zum Anfang des

DIE MEINUNG

THOMAS EDER:
Als Retro-Zocker wurde mir sofort warm ums Herz, als ich *Wario Land: The Shake Dimension* zum ersten Mal in Bewegung gesehen habe. Sicherlich ist die Grafik selbst für Wii-Verhältnisse relativ schlicht geraten, aber ich stehe dazu: Die 2D-Comic-Optik passt zu *Wario* wie der Gumba ins Pilzkönigreich. Aber für mich als Besitzer eines HD-Fernsehers ist es sehr ärgerlich, dass es keinen richtigen Breitbildmodus gibt. Die Balken links und rechts stören zwar nicht, hätten aber nun wirklich nicht sein müssen.

DER SPIELZEIT-STRECKER

Holla! Ist Wario Land schon durchgespielt und wir haben alles gesehen? Denkste!

Nachdem wir den Endgegner von *Wario Land: The Shake Dimension* besiegt hatten, war für uns die Lage klar: Das Spiel ist vorbei. Aber auf einem Nintendo-Event spielten wir die US-Version Probe – und entdeckten dabei einen neuen Spielmodus:

Und darum geht's: In allen Welten gibt es Sekundärziele, zum Beispiel für das Absolvieren eines Levels innerhalb einer bestimmten Zeit oder für das Plätten bestimmter Gegnerarten. Kurios auch: Hin und wieder gilt es, manche Münzen bewusst NICHT aufzusammeln! Aber das liegt eben in Warios Natur: Fürs Nichtstun belohnt werden, das mag er! Hätte es diesen Modus nicht gegeben, wäre die 80er-Wertung wahrscheinlich nicht durchbrochen worden. So können wir *Wario Land* bedenkenlos mit 83% bewerten!

Levels zurückbegleiten müsst. Was der smarte Typ dabei mit der Story zu tun hat, werden wir wohl erst in der PAL-Version verstehen. Ihr lauft nun also dieselbe Strecke wieder zurück, nehmt hier und da einige Abkürzungen, die manchmal gar nicht so sehr offensichtlich sind, und behaltet stets einen Countdown im Auge. Da dieser aber recht großzügig ausgefallen ist, gestaltet sich das Zurücklaufen meist ganz einfach. Seid ihr wieder da angekommen, wo ihr gestartet seid, habt ihr den Level abgeschlossen. Hurra! Es kann weitergehen – und zwar ganz strikt ins nächste Gebiet, das ihr vom Spiel vorgeschrieben bekommt. Wario mag eben feste Spielregeln!

GAMEPLAY MIT RETRO-NOTE

Das Gameplay von *Wario Land: The Shake Dimension* knüpft nahtlos an die früheren Teile für Game Boy (Color/Advance) an und auch der Grafikstil erinnert frappierend an die guten alten Pixel-Zeiten. Allerdings baut das Wii-Abenteuer nicht auf derselben Engine wie damals auf, sondern wurde von Grund auf reformiert: Alle Animationen wirken wie aus einem Zeichentrickfilm übernommen – und das sieht in Bewegung richtig gut aus! Auch seine Posen und Kommentare passen hervorragend dazu: Wario kratzt sich am Hintern, rutscht auf selbigem die Treppenstufen herunter, lacht dreckig und kümmert sich nicht, ob immer seine Schokoladenseite auf dem Bildschirm zu sehen ist. So wünschen wir uns einen Antihelden! Auch die Levels sind für Spieler mit Retro-Affinität äußerst erfrischend. In einem Abschnitt rennt ihr beispielsweise – untermalt von zünftiger Bonanza-Musik – über die Dächer einer Lokomotive und zerlegt im Inneren die Dampfkessel, um Zutritt zu den übrigen Abteilen zu erlangen. In solchen Momenten offenbart das zweidimensionale Gameplay seinen wahren Reiz, denn in 3D könnte man die flotten Hüpf-Einlagen kaum so cartoonartig umsetzen. Einzige Schattenseite der Grafik: *Wario Land* für Wii unterstützt nur scheinbar einen 16:9-Modus. Spielt ihr *The Shake Dimension* auf einer Breitbildglotze,

PUNCH-OUT Daniel Düsentrieb könnte es nicht besser: Was für eine geniale Erfindung, mit der Wario im Himmel Gegner abschießen kann!

REIN INS ABENTEUER! Hier an diesem Globus beginnt das Abenteuer. Leider müsst ihr die Levels alle strikt hintereinander absolvieren.

DIE MEINUNG

SEBASTIAN BILLMEIER:
Wario rockt! Ich mag den dicken Gegenspieler Marios. Ganz anders als der Klempner mit den roten Latzhosen hat unser fieser Antiheld keinerlei Skrupel, seine Gegner auch mal zu rupfen oder quer durch den Level zu werfen. Und sind wir mal ehrlich: Wem macht das nicht mehr Spaß als das eintönige „Auf-den-Kopf-Gehüpfe" von Mario? Warios neuster Titel für die Wii ist herrlich abgedreht und sieht wirklich gut aus! Endlich ein Spiel, das Casual- und Core-Gamer gleichzeitig begeistern kann!

„zieren" unschöne Balken den linken und rechten Bildschirmrand. Das ist zwar nur halb so wild, weil das Bild dadurch nicht gestreckt wird, wie es in vielen anderen Low-Budget-Spielen geschieht, aber diese Form der Darstellung hätte nun wirklich nicht sein müssen, zumal der Programmieraufwand bei einem 2D-Jump&Run nicht besonders hoch gewesen wäre. Bei den Menüs klappt die 16:9-Anzeige doch auch – warum nicht im Haupt-Abenteuer? Immerhin werden auf den Balken mehr oder weniger wertvolle Informationen eingeblendet, beispielsweise die Anzahl der gesammelten Schätze. Ein Kompromiss mit bitterem Nachgeschmack!

GESCHÜTTELT, NICHT GERÜHRT

Die titelgebende Shake Dimension trägt ihren Namen übrigens nicht umsonst. Denn Schütteln ist bei *Wario Land* ein fester Bestandteil der Steuerung: Durch Rüttler der quer gehaltenen Fernbedienung macht Wario ordentlich Dampf in der Bude. So hebt beispielsweise das Dach eines Hauses kurzzeitig ab, sodass er den darin verborgenen Schatz aufpicken kann. Habt ihr einen Widersacher durch einen Sprung auf den Kopf unschädlich gemacht, lässt er sich außerdem in die Mangel nehmen. Das Schütteln der Wii-FB sorgt dann dafür, dass er sein gesamtes Hab und Gut in alle Himmelsrichtungen verstreut und ihr die Münzen aufsammeln könnte. Wir waren im Vorfeld des Tests skeptisch, ob das Schütteln in einem Jump & Run nicht irgendwann überhand nehmen und den Spieler nerven könnte. Allerdings können wir euch beruhigen: Das Rütteln ist zwar ein maßgebliches Element des Spiels, aber kein Störfaktor. Einzig die Art und Weise, wie ihr die Wii-Fernbedienung beim Schleudern haltet, war anfangs

DIE MEINUNG

SEBASTIAN STANGE:
Ein Wii-Spiel in 2D? Wurde auch Zeit! Diese ganzen seelenlosen dreidimensionalen Hüpfer gehen mir in letzter Zeit sehr stark auf die Nerven – da ist *Wario Land* eine pfiffige Erfrischung. Wenn sich der dicke Bartträger in eine Lore setzt, um sich an einer Seilkonstruktion entlangzuhangeln, ist einfach Spaß vorprogrammiert. Solche Gameplay-Häppchen gibt es zwar nicht allzu oft, aber mir macht das nichts aus. Hauptsache, ich darf als Wario durch die Levels rennen! Ich mag den Fettwanst einfach.

REMPEL-RENNER Von dieser Attacke macht ihr oft Gebrauch. Kein Wunder, denn so weichen Gegner vom Bildschirm!

DA PLATZT DER SACK! In diesen Geldsäcken verbirgt sich Geld, vieeeeel Geld. Schüttelt es heraus!

„Das Rütteln der Wii-Fernbedienung ist zwar ein maßgeblicher Bestandteil des Spiels, aber kein Störfaktor."

DIE MEINUNG

TIMO PAPE:
Mir hat *Wario* genau das gegeben, was ich mir erwartet habe. Ich steh nun einmal auf bunt! Der Look passt hervorragend zum Spiel und auch sonst hat mir *Wario* Spaß gemacht. Ja, ich stimme Christoph zu, es IST leicht und auch kurz. Aber in der Zeit, in der ich gespielt habe, hat's echt Spaß gemacht! Kurzweilig, geht gut von der Hand und vor allem gibt's ne Menge zu entdecken! So lohnt es sich manchmal auch, einen Level viermal durchzuspielen. Also von mir gibt's zwei Daumen nach oben!

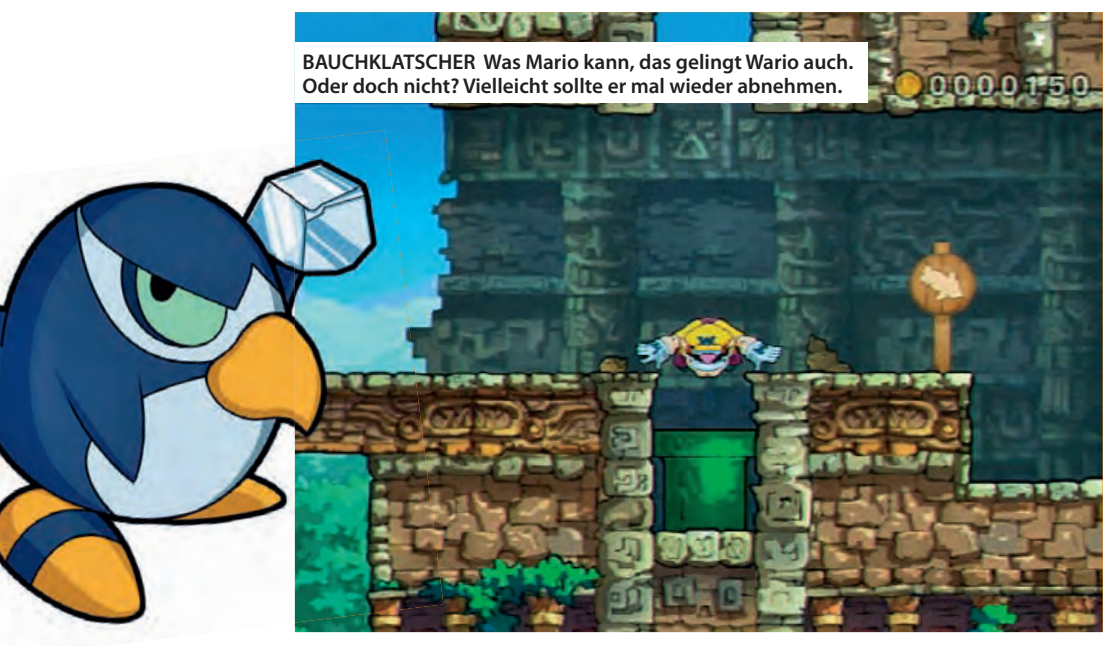
MARINE ACTION Im Spielverlauf steigt Wario sogar in ein U-Boot und knallt unter dem Meeresspiegel seine Gegner ab.

UND ZURÜCK! Habt ihr an dieser „Kanne“ geschüttelt, müsst ihr den darin verborgenen Knirps an den Level-Anfang bringen.

unklar: Soll man etwa währenddessen das Steuerkreuz und die 1- und 2-Tasten (zum Rempeln und Springen) loslassen? Aber nach einer Weile findet man raus, wie man die Wii-FB am besten hält: Einfach die linke Hand kurzzeitig wegziehen und dann ganz leicht an der rechten Seite der Fernbedienung schütteln!

ZU WENIG „WOW“!

Leider hat *The Shake Dimension* auch einige Macken, die den N-ZONE-Hitstempel letztlich verhindern. Nein, wir meinen nicht die Tatsache, dass das Spiel optisch locker als WiiWare-Titel durchgehen könnte. Auch das altbacken erscheinende Gameplay ist kein Kritikfaktor, sondern hat einfach was! Vielmehr lässt *Wario Land*



BAUCHKLATSCHER Was Mario kann, das gelingt Wario auch. Oder doch nicht? Vielleicht sollte er mal wieder abnehmen.

DIE MEINUNG

WARIO:
Ach, diese Nasen hier haben doch alle keine Ahnung! Mein Spiel wird in die Annalen eingehen – ganz sicher! Warum soll ich mein makelloses Konterfei für ein 3D-Abenteuer hergeben, wenn doch die Programmierung eines 2D-Jump&Runs viel günstiger ist? Auch das Backtracking ist auf meinem Mist gewachsen – schließlich sparen meine Leute so Entwicklungsbudget. Breitbildmodus? Braucht man nicht, ich bin breit genug. Harharhar! Und das Gesparte verleibe ich mir dann ein. So läuft das hier. It’s a me, Wario!

„Auch das häufige Zurücklaufen innerhalb der Levels schmeckt ein wenig nach gestreckter Spielzeit.“

KLEB DIR EINEN! Cool: In der japanischen Version sind Mini-Wario-Aufkleber dabei.

KABUMM! Schüttelt ihr die Wii-FB, macht Wario ordentlich Dampf. Da wackelt die Pyramide!

einige Wow-Momente vermissen. Die gelegentlichen Abwandlungen des Gameplays – zum Beispiel wenn sich Wario in ein U-Boot verwandelt – passen zwar sehr gut ins Konzept und bringen Abwechslung ins Spiel, allerdings gibt es solche Elemente viel zu selten. Selbst die Metamorphosen wie Feuer-Wario, die es noch im vierten Teil für den Game Boy Advance gab, wurden auf der Wii ersatzlos gestrichen. Dadurch gestaltet sich die Suche nach den Schätzen nicht mehr allzu strategisch, da jetzt vielerorts nur Herumprobieren zum Erfolg führt: Habt ihr einen Sprung an einer bestimmten Stelle verpasst, müsst ihr den Level nochmal absolvieren, um die Kiste zu bergen. Das ist ärgerlich. Auch der hohe Grad an Backtracking, also das häufige Zurücklaufen innerhalb der Levels, schmeckt ein wenig nach gestreckter Spielzeit. Aber weil es in jedem Level bestimmte Aufgaben zu erledigen gibt (siehe Extrakasten), ist auch die Motivation zum Weiterspielen hoch. Unsere Befürchtungen, dass man *Wario Land* aus der Wii holen würde, sobald der letzte Endboss besiegt ist, bewahrheiteten sich also nicht. Gibt es für euch also immer noch genügend Gründe, sich auf *The Shake Dimension* zu freuen? Wir meinen: Ja, wenn ihr auf gut gemachte Traditions-Jump&Runs steht, vor einer simplen Von-der-Seite-Ansicht nicht zurückschreckt und jemanden steuern wollt, der sich gerne mal am Allerwertesten kratzt. Denn das ist Wario.
So kennt man ihn, so liebt man ihn (oder eben nicht)!

REMPEL-RÖHRE Ein Sprung in dieses Ding genügt, um Wario mit Highspeed durch den Level zu lotsen.

HEEEEEISS! Wer hat denn da Dynamit an diese blauen Dinger gesteckt? Schweine!

DIE MEINUNG

CHRISTOPH KRAUS:
Fast schon ein spielerisches Schwergewicht: *Wario Land* sieht gut aus, wenn man auf Retro-Jump&Runs steht, spielt sich gut und ist halbwegs umfangreich, aber an die 1A-Qualität der *Mario*-Hüpfer reicht *The Shake Dimension* nicht heran. Allerdings hatte auch niemand damit gerechnet, dass der bullige Bartzwirbler seinen Bruder mit der roten „M"-Mütze entthront. Das Spiel ist wie für uns Zocker gemacht, bietet ein spaßiges Abenteuer mit einigen coolen Momenten, einer durchdachten Steuerung und mittelhoher Langzeitmotivation. Das ist wirklich ein guter Mix! Nicht mehr, aber auch nicht weniger.

DIE WERTUNG

WARIO LAND: THE SHAKE DIMENSION

GENRE	Jump & Run
HERSTELLER	Nintendo
ENTWICKLER	Good-Feel
SPRACHE	Japanisch
SPRACHBARRIERE	Niedrig
EUROPA-TERMIN	26. September 2008
SPIELER	1

- \+ Macht auf Anhieb Spaß
- \+ Aufgaben steigern Motivation
- − Zu wenige „Wow!"-Momente
- − Kein richtiger Breitbildmodus

Steuerung: **70** Grafik: **76** Sound: **85**

MEHRSPIELER: –
EINZELSPIELER: **83**

FAZIT: Routiniertes Wario-Abenteuer mit einigen coolen Elementen. Erfindet das Genre aber nicht neu.

VIDEOGAMES ZONE.de COMMUNITY

Das sagen unsere Online-User:

ghostmag: „Ich werde mir das Spiel auf jeden Fall zulegen! Allein weil *Wario Land* draufsteht, komme ich da nicht vorbei. Das Fehlen des 16:9-Modus zeigt mir nur, dass mein Fernseher für aktuelle Spiele noch gut genug ist. Der 26. September ist für mich auch vom Zeitpunkt her besonders gut, da sieht die finanzielle und zeitliche Lage ganz in Ordnung aus. Bis dahin bin ich noch schön mit Spielen versorgt. Mir bleibt nur zu hoffen, dass das *Wario Land*-Feeling aufkommt und der Mann immer noch in seiner lila-gelben Kombination was kann."

SmashBroser: „Vom DS-*Wario* (*Master of Disguise*, Anm. d. Red.) war ich echt enttäuscht, daher würde es mir schon reichen, wenn die Wii-Version auch nur annähernd an den GBA-Teil herankäme."

dp666: „*Wario Land: The Shake Dimension* ist ein Spiel, welches das Software-Angebot der Wii abrundet. Ein 2D-Jump&Run, dazu noch Singleplayer, wird auf einer stationären Konsole kein Mega-Erfolg werden. Das zeigt aber, dass Nintendo klassische Franchises sehr wohl weiterverfolgt und eben nicht nur neue Casual-Games herausbringt. *Fire Emblem* und *Battalion Wars* sind vergleichbar: Sie haben keine berauschenden Verkaufszahlen, sind aber Nintendo-Core-Games. Zudem ist es relativ irrelevant, wie häufig sich ein Spiel am ersten Tag verkauft, interessant sind die Gesamtverkäufe. *Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging* hat sich in der ersten Woche in Japan auch nur 45.000 Mal verkauft!"

T-BAG FÜR DS LITE

Die T-Bag ist laut Packungstext „Only For Boys“, was wohl im coolen Outdoor-/Streetwear-Design begründet liegt. Zu ihren Ausstattungsmerkmalen zählen Schultergurt, Metallreißverschluss, ein Hauptfach für den DS Lite, ein Fach mit Haltegurt (um spielen zu können, ohne die Konsole aus der Tasche zu nehmen) und eine herausnehmbare Unterteilung für vielseitige Nutzung (andere portable Konsole, Digitalkamera …), vier Fächer für Spiele, eine Stylus-Halterung und ein Fach zur Aufbewahrung von Zubehör wie Ladegerät oder Ohrhörer. Aber kein Grund zum Weinen, Mädels, denn unter dem Namen T-Jean Bag gibt’s das Ganze auch als modische Handtasche aus Jeansmaterial mit Lederimitat-Applikationen in verschiedenen Trendfarben.

TEST

TYP	Aufbewahrung/Transport
HERSTELLER	Thrustmaster
WEB	www.thrustmaster.com
TERMIN	Erhältlich
PREIS	Ca. 15 Euro
PREIS/LEISTUNG	Befriedigend

- \+ Robustes Material
- \+ Trendy Design
- \+ Herausnehmbare Unterteilung
- − Haltegurt-Funktion eher unbrauchbar

WERTUNG

FAZIT: Die T-Bag schützt euren DS Lite effektiv. Trotz Halteriemen sollte man das Handheld zum Spielen herausnehmen.

SPEED-LINK WiiFIT SOFT SHAPE

In der letzten Ausgabe haben wir euch eine Tasche für das Balance-Board vorgestellt, diesmal gibt’s eine Anti-Rutsch-Auflage obendrauf. Das Soft Shape, wahlweise in den Farben Royal Blue oder Deep Black erhältlich, sorgt vor allem dann für ein komfortables Standgefühl, wenn man barfuß oder in Strümpfen auf dem Fitness-Brett herumturnt. Dank passgenauer Form und widerstandsfähigem Material schützt die samtigweiche Auflage auch vor Schmutz und Beschädigungen.

NEUHEIT

TYP	Zubehör
HERSTELLER	Speed-Link
WEB	www.speed-link.de
TERMIN	Erhältlich
PREIS	Ca. 13 Euro

BIGBEN TASCHE NDS 60

Bigbens Aufbewahrungsutensil für den DS Lite kommt mit Magnetverschluss, offizieller Nintendo-Lizenz und extravagantem Design daher. Dank einer durchsichtigen Schutzhülle im Inneren könnt ihr das Handheld nutzen, ohne es aus der Tasche zu nehmen. Einfach aufklappen, einschalten, spielen! Fächer im Inneren der Verschlusslasche bieten Platz für einen Ersatz-Stylus und zwei Spiele. Die DS-Bags gibt es mit sechs verschiedenen Motiven, darunter auch zwei Nintendogs-Designs.

NEUHEIT

TYP	Aufbewahrung/Transport
HERSTELLER	Bigben Interactive
WEB	www.bigben-interactive.de
TERMIN	Erhältlich
PREIS	Ca. 15 Euro

ATOMIC FREEWHEEL WIRELESS Wii

Der in Deutschland unbekannte, italienische Hersteller Atomic stellt auf der Games Convention das erste Wii-kompatible Lenkrad mit Pedalerie vor. Im Gegensatz zu vielen bisherigen Lenkrädern, in die man stets die Wii-Fernbedienung einsetzen musste, funktioniert das FreeWHEEL WIRELESS komplett eigenständig. Weitere Features: Vibration, programmierbare Buttons und eine Gummierung. Fraglich bleiben aber Preis, Qualität und ob die Pedale analog abgefragt werden.

NEUHEIT

TYP	Controller
HERSTELLER	Atomic Accessories
WEB	www.atomic-europe.com
TERMIN	4. Quartal 2008
PREIS	Nicht bekannt

TESTEN UND FETT SPAREN!

Zum Kennenlernen: Holt euch jetzt 3 Ausgaben N-ZONE mit DVD plus das aktuelle N-ZONE-Sonderheft für nur **€** 10,50!

34% SPAREN + Sonderheft gratis

Holt euch das N-ZONE-Miniabo mit DVD für schlappe € 10,50.
Zusätzlich gibt es das aktuelle *Smash*-Sonderheft von N-ZONE gratis.

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Tel.: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111.

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

☒ JA, ich möchte das Miniabo der **N-ZONE mit DVD!**
Senden Sie mir 3 Ausgaben für nur € 10,50!

Absender *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer / E-Mail (für weitere Informationen)

Gefällt mir N-ZONE mit DVD, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Heft jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo (€ 54,70/12 Ausg. (= € 4,56/Ausg.); Ausland € 66,70/12 Ausg.; Österreich € 62,20/12 Ausg.) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir N-ZONE mit DVD wider Erwarten nicht, so gebe ich spätestens 14 Tage nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren. (ggf. streichen)

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:

N-ZONE-Sonderheft 01/08 „Super Smash Bros."

(Prämien-Nr.: 003409)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. | | | | | | | | | | |

BLZ | | | | | | | | |

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland 6-8 Wochen)

PN MI 14

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

„Sonic ist im Gegensatz zu Mario & Co. einfach offen für Neues."

SEGA HAT GAR NIX VERBOCKT!

Hallo N-ZONE-Redis!

Normalerweise halte ich mich ja zurück, was Leserbriefe von anderen Leuten angeht. In der Ausgabe 137 lästert Robert jedoch über den neuen *Sonic*-Titel *Sonic Unleashed*. Er schreibt, dass Sega immer solche schlechten Ideen wie den Werigel im neuen *Sonic*-Spiel hat. Und hier muss ich nun einfach mal meine Meinung dazu sagen. Ich bin ein riesiger *Sonic*-Fan seit 1991. Und ich bin auch einer der wenigen, der die Spiele der letzten Jahre allesamt spitze findet. Von der Werigel-Idee bin ich zwar auch nicht sonderlich begeistert, doch hat Sega auch klar gesagt, dass man fast nie gezwungen wird, mit diesem zu spielen. Überhaupt bin ich ein großer Fan von Segas „verrückten" Ideen. Bestes Beispiel ist das vor Kurzem bestätigte *Sonic and the Black Knight* (erscheint in Deutschland unter dem Namen *Sonic und der Schwarze Ritter*). Hier rennt Sonic mit einem Schwert herum. Klasse, wie ich finde!

Sonic ist im Gegensatz zu Mario & Co. einfach offen für Neues. Da ist es doch selbstverständlich, dass Sega etwas herumexperimentiert.

Macht weiter so!
Raphael Fried

SCHON WIEDER FAN-FRUST

Hallo liebe N-ZONE-Redaktion,
was ist mit Nintendo los? Wo sind die Spiele von früher? Spiele wie *Super Mario World*, *Mario 64*, *Super Mario Kart*, *Mario Kart 64*, *Banjo Kazooie*, *Mega Man* und so weiter. Ich spiele Nintendo, seitdem ich denken kann! Ich habe alle Konsolen originalverpackt, an die 300 SNES- und N64-Spiele zu 90 Prozent originalverpackt, habe jedes *Club Nintendo*-Heft und jede N-ZONE und den ganzen anderen Quatsch. Ich will damit sagen: Ich finde Nintendo eigentlich total geil – jedenfalls bis der GameCube kam. Da fing es an: Mario mit der Wasserspritze"Dreckweg"? *Mario Kart* mit zwei Leuten in einem Kart, wenn man das noch Karts nennen kann. Was macht Nintendo mit den ganzen geilen Spielen? Die ganzen Top-Spiele werden bis zur Unkenntlichkeit verfremdet. Und auf der Wii geht es weiter! *Mario Galaxy*? *Mario Kart* mit Motorrädern und dann noch die bescheuerte Punktewertung im Internetspiel, die kein Mensch nachvollziehen kann! Und jetzt will Nintendo auch noch die Leute vergraulen, die schon immer Nintendo gespielt haben, mit Spielen wie *Wii Fit*, *Wii Sports*, *Wii Play*, *Wario*, *Gehirn-Jogging* und den ganzen anderen blöden Mist. Da ist es ja kein Wunder, dass Nintendo sich nicht mehr wie früher auf hochwertige Spiele konzentrieren kann.

Marcel

DER Wii-FIT-EFFEKT

Hallo N-ZONE-Team,
in eurer aktuellen Ausgabe meint ihr, dass der *Wii Fit*-Effekt nachlässt, und wollt wissen, ob wir das genauso sehen. Ich persönlich habe das Spiel im Juni an meinem Geburtstag bekommen und trainierte die ersten Wochen fleißig die Übungen. Doch wie ihr schon sagtet, muss auch ich zugeben, dass ich Mitte Juli anfing, das Wii-Balance-Board immer öfters unbenutzt in der Ecke meines Zimmers liegen zu lassen, und trainierte nur noch alle vier bis fünf Tage. Es lag wohl wirklich daran, dass ich keinen sichtbaren Unterschied an mir entdecken konnte, obwohl ich bis dahin immer recht viel Zeit in *Wii Fit* gesteckt hatte. Vor allem die Yoga- und Muskelübungen lasse ich, wenn ich mal wieder spiele, links liegen und absolviere lieber die Aerobic- und Balance-Spiele und versuche, meine Rekorde zu brechen. Jedoch würde ich jedem *Wii Fit*-Besitzer raten, das Programm (und die Matte) zu behalten, da ja demnächst Spiele erscheinen sollen, die dieses unterstützen (z. B. *Wii Music*). Mein Fazit von *Wii Fit* ist:

„Anfangs fesselt *Wii Fit* aufgrund der guten Ideen, jedoch werden die meisten wahrscheinlich nach einer Weile die Lust verlieren, da sie vom Ergebnis des Programms nicht überzeugt oder gelangweilt sind und daher lieber zu anderen Spielen greifen."
Das ist meine Meinung und ich bin sicher, dass sie andere teilen werden.

Viele Grüße,
Maximilian N. Voigt

ABI-SHIRT IM NINTENDO-LOOK

Hey liebe N-ZONE-Redaktion,
in eurer aktuellen Ausgabe ruft ihr zwar auf, Schülerzeitungen und Co. mit Nintendo-Bezug an euch zu senden, aber unser Abi-Shirt ist mindestens genauso interessant! Passend zu unserem Abi-Motto „The Game is over" gestalteten unsere kreativen Köpfe nämlich auch unser Abi-Shirt! Auf der Vorderseite ist das Objekt der Begierde zu sehen, mit welchem wir Kinder der Neunziger aufgewachsen sind: der originale, graue Game Boy! Die Rückseite ziert eines der populärsten, pädagogisch wertvollsten sowie synapsenanregendsten Spiele, die für den Game Boy erschienen sind: *Tetris*! Dargestellt ist das typische Interface von *Tetris*. Im Hauptspielfeld sieht man die schon heruntergefallenen Steine, auf deren Oberfläche die Namen eines jeden Schülers unserer Jahrgangsstufe eingetragen sind. Zwar scheint der Spieler kein Naturtalent zu sein, aber das ist ja unwichtig! Rechts neben dem Spielfeld steht zum einen der Score von 4.380, der für die 4.380 Schultage, die wir gemeistert haben, steht! Level 12 – man kann es ahnen –

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schreibt uns! Wir freuen uns über alle Briefe und Mails, die uns erreichen, und bemühen uns, all eure Fragen zu beantworten! Schreibt an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

E-Mail: redaktion@n-zone.de

LESERZITATE

Ich hatte mich wirklich auf ein neues *Zelda*, *F-ZERO* oder *Donkey Kong* gefreut – halt ein wirklich großes Nintendo-Spiel zu Weihnachten. Okay, es kommt *Animal Crossing*, aber das ist einfach zu speziell für mich. Ich wollte halt ein „richtiges" Videospiel. Doof!
Thomas R. Mehringer

Ich verstehe nicht, warum die meisten Leser sagen, dass es zu wenige Core-Games gibt.
Marc-Alexander

Ihr seid klasse, macht weiter so!
Pierre

Ich wünsche mir weniger Kritik oder gar keine!
Andreas

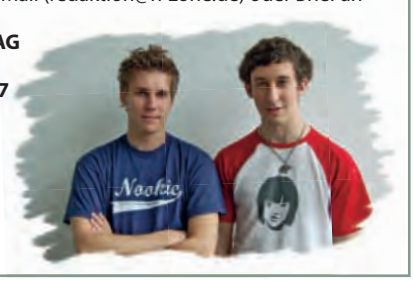
Ich finde *Brawl* sogar um einiges schlechter als *Melee*!
Marco

Ich wollte nur sagen, dass ich die N-ZONE schon gelesen habe, bevor ich überhaupt lesen konnte!
Felix

PRAKTIKANTEN GESUCHT!

Wir bieten euch die Möglichkeit, in unserer Redaktion ein Praktikum zu absolvieren. Ihr seid volljährig, schreibt gerne und auch gut, widmet euch schon seit Jahren dem Thema Videospiele und habt Lust, mindestens drei Monate – bei entsprechender Eignung gerne auch länger – in der N-ZONE-Redaktion zu verbringen? Dann bewerbt euch bei uns mit Lebenslauf und Probeartikeln – per Mail (redaktion@n-zone.de) oder Brief an

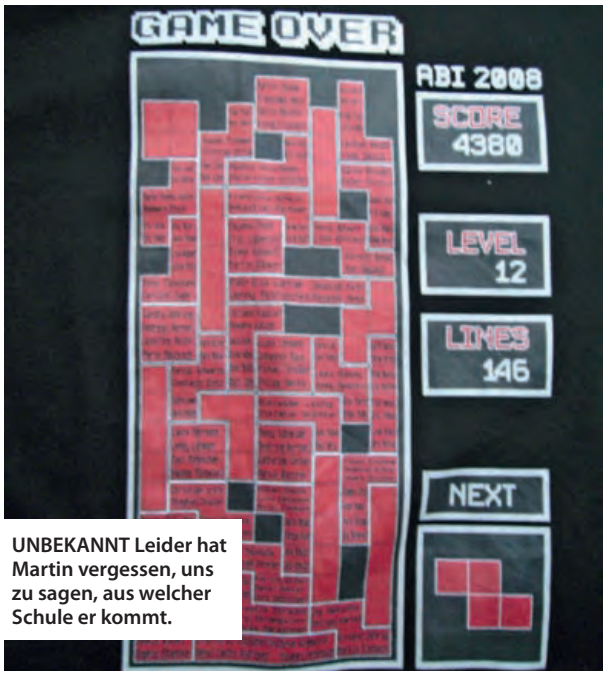
Computec Media AG
N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth



soll die zwölf Schuljahre zum Ausdruck bringen, die uns reichlich Nerven gekostet haben. Last but not least haben wir 146 Lines auf unserem Konto stehen, welche für die 146 Schüler unseres Jahrgangs stehen! Wie man sieht, ist Nintendo tatsächlich ein kleiner Bestandteil in dem Leben von uns allen, was dieses exzellente T-Shirt beweist! Anbei ein paar Impressionen unseres Shirts.

Liebe Grüße und macht weiter so, euer Leser Martin!

GAME OVER Martins Schuljahrgang darf ein wirklich tolles Abi-Shirt auftragen.



UNBEKANNT Leider hat Martin vergessen, uns zu sagen, aus welcher Schule er kommt.

WWW.N-ZONE.DE

- **Besucht unsere lebendige Online-Community**
- **Postet eure Meinung im Forum oder äußert sie in eurem Blog!**
- **Tauscht euch mit Nintendo-Fans aus ganz Deutschland aus!**

Im Forum auf www.n-zone.de findet ihr jeden Tag interessante Beiträge zu aktuellen Themen und könnt auch mal mit der Redaktion diskutieren. Jeden Monat suchen wir uns eine Diskussion aus, die so spannend ist, dass sie einen Platz im Heft wert ist!

Ende Juli posteten wir auf www.n-zone.de die News, dass sich *Okami* für Wii in Europa und den USA nur sehr schlecht verkauft hat. Lediglich 280.000 Einheiten gingen über den Ladentisch. Daraufhin entbrannte eine lesenswerte Diskussion um die Gründe dafür. Die besten Beiträge haben wir für euch zusammengestellt.

Linc47
Das ist doch echt kein Wunder! Erstens ist *Okami* nun mal nicht auf den Mainstream zugeschnitten (was mich freut!) und zweitens habe ich das Spiel für die PS2 und werde es mir ganz bestimmt nicht wegen der Wii-Steuerung noch mal kaufen! So geht es bestimmt vielen!

Roy03
Na ja, das Spiel ist anders, zu anders wahrscheinlich. Die PS2-Version hat sich leider ebenfalls nicht wirklich gut verkauft. Da war es eigentlich zu erwarten, dass die Wii-Version ähnlich schlecht läuft. *Okami 2* ist daher wohl eher unwahrscheinlich.

midna97
Ich habe das Spiel für die Wii und es ist super!
Kein Wunder, dass sich das Spiel so schlecht verkauft: Bei Media Markt liegt das ganz oben im Regal und da kommen nur Menschen ran, die größer als 1,80 Meter sind.

DieErdnuss
Ich besitze *Okami* für die Wii und muss sagen: Es ist halt einfach ein Spiel mit einem ganz eigenen Stil – und genau da liegt das Problem. Es gibt wahrscheinlich nicht viele, die sich für japanische Sagen oder Ähnliches interessieren. Ich muss sagen, dass mir das Spiel gefällt! Und ich habe es bisher nicht ein einziges Mal gezockt, ohne wenigstens einmal wegen Issuns derber Sprüche zu schmunzeln oder mich kaputtzulachen. „Boah hat die dicke Dinger!" Ach ja, außerdem fehlt ganz einfach die Werbung für das Spiel. Und so wie es jetzt aussieht, wird es wohl ein Geheimtipp bleiben.

matzab
Ich habe das Spiel noch nicht in meiner Sammlung. Das liegt bei mir aber nicht daran, dass mich das Spiel nicht interessiert – im Gegenteil. Aber ich sehe nicht ein, für eine Spiele-Portierung von der PS2, die nicht einmal grafisch etwas aufgestockt worden ist (was bei dem Grafikstil aber wiederum vielleicht auch schwer ist), den Vollpreis von 55,- € zu bezahlen. Da warte ich lieber, bis das Spiel im Preis gesenkt wird.

thorrie
Na so was. Ein ernst zu nehmendes Fantasy-Action-Adventure, das man schon vor Jahren zum Budgetpreis bekommen konnte, liegt heute zum Vollpreis wie Blei in den Regalen? Und das auf einer Konsole, die sich hauptsächlich an Leute richtet, die *Sofias Ponyhof* und Ähnliches spielen? Ich bin überrascht *gähn*. Kommt Leute – egal wie genial das Spiel ist, das überrascht euch doch jetzt wohl nicht wirklich, oder? Ich liebe dieses Spiel, aber selbst als Fan kaufe ich ein Spiel, das mich vor ein paar Jahren einen Zehner gekostet hat, heute für über 50 Euro nicht noch einmal, weil ich es mit einem anderen Controller spielen könnte.

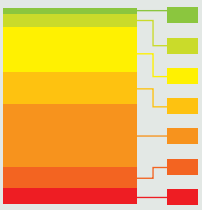
Megasega
Dasselbe wie damals bei *Shenmue*: ein geniales Game, schöne Grafik, tolle Ideen, aber einfach zu unbrutal, zu lang (heute wollen doch alle in fünf Stunden fertig sein) und wahrscheinlich zu speziell. Einfach gesagt: *Okami* ist kein *GTA 4* oder *MGS 4*.

sassi-assi
Also ich muss ehrlich sagen: Ich hab am Anfang auch gezögert, es mir zu holen, weil es einfach nur so ein blödes Wii-Make ist. Das ärgert mich total und dann noch für so einen Preis??? Ich finde das Abzocke. Man sollte Spiele, die älter sind, nicht einfach auf die Wii portieren, nur weil sie anscheinend nichts leisten kann oder weil einem nichts mehr einfällt, was man machen könnte.
Zurück zum Thema: Ich hab mir *Okami* dann doch geholt und ich muss sagen, es ist ein bezauberndes und atemberaubendes Spiel. Die Ironie und der Humor in diesem Spiel sind so etwas von lustig und zum Glück zieht sich dies das ganze Spiel durch. Man muss am Ende fast anfangen zu heulen ...
Außerdem hat es eine seeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeehr lange Spieldauer. Es gibt sogar Nebenquests und das Hauptspiel ist erst in 30 Stunden durch, wenn man wirklich nur durchrennt! Also es ist ein geniales Spiel, das eigentlich in keiner Wii-Sammlung fehlen dürfte!

FEEDBACK

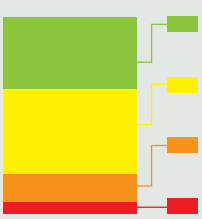
An dieser Stelle zählt nur die Meinung unserer Leser. Besucht unsere Website unter der Adresse www.n-zone.de und macht doch einfach mit!

Welche Schulnote würdet ihr Nintendos E3-Pressekonferenz geben?



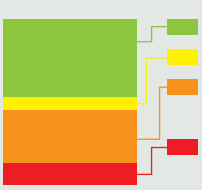
Eine glatte 1 - sehr gut	3 %
Eine 2 - gute Leistung	7 %
Eine 3 - befriedigend	23 %
Eine 4 - ausreichend	16 %
Eine 5 - mangelhaft	32 %
Eine 6 - ungenügend	11 %
Weiß ich nicht	8 %

Was ist eure Meinung zu Wii MotionPlus?



Geniales Zubehör! Ich freue mich auf die kompatiblen Spiele!	37 %
Gute Idee, doch warum konnte die Wii-Fernbedienung das nicht schon immer?	43 %
Brauche ich nicht – gebt mir lieber eine Festplatte oder HD-Optik!	14 %
Weiß nicht	6 %

Welche Nintendo-Plattform findet ihr momentan am spannendsten?



Ganz klar die Wii!	47 %
Das ist für mich der DS!	8 %
Ich finde sowohl Wii als auch DS sehr spannend!	32 %
Momentan interessieren mich weder Wii noch DS!	13 %

STAGE-BUILDER-WETTBEWERB

In unserem Stage-Builder-Wettbewerb seid ihr gefordert, uns eine möglichst geniale Stage in *Super Smash Bros. Brawl* zu bauen. In jeder Ausgabe geben wir euch eine Vorgabe, nach der ihr eure Stage bauen müsst. Die entsprechende Datei kopiert ihr dann von der Wii auf eine SD-Karte, lest die Daten am PC aus und schickt sie uns per Mail an redaktion@n-zone.de. Unter allen Einsendern suchen wir zufällig fünf Stages aus und küren die beste. Hier achten wir auf die Spielbarkeit, den Ideenreichtum und auch die Optik der Stage. Als Belohnung gibt es natürlich ein Spiel zu gewinnen!

Diesmal wünschen wir uns eine möglichst geniale Stage, deren Form quadratisch ist. Viel Erfolg beim Bauen!

MÖGEN WIR Ob sich diese Stage genauso gut spielt, wie sie aussieht?

Gewinnerin des vergangenen Wettbewerbs ist Nikita Hasert, deren N-ZONE-Stage uns am besten gefiel. Herzlichen Glückwunsch, Nikita!

Einsendeschluss: 15. September 2008
Das gibt es diesen Monat zu gewinnen: *de Blob* (Wii).

CHATTET MIT UNS!

Wenn ihr eine Frage auf dem Herzen habt oder einfach nur mit uns plaudern wollt, habt ihr im Chat auf www.n-zone.de die Gelegenheit dazu. Der nächste Redaktions-Chat findet am 26. September 2008 zwischen 16 und 17 Uhr statt. Ihr braucht nur pünktlich auf www.n-zone.de vorbeischauen und euch dort für unsere Community registrieren. Wir freuen uns auf euch!

mobileunlimited
Spiel mobil

Die Kompatibilitätsliste der Handy-Games findest du auf www.mobileunlimited.de

++ Wallpapers ++ Wallpapers ++ Wallpapers ++ Wallpapers ++ Wallpapers

X3-Logo schwarz

Order Code.....x31110708

X3-Logo weiß

Order Code.....x32110708

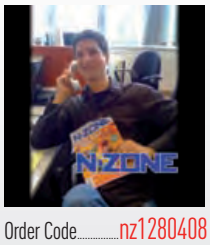
play³-Logo

Order Code.....p31280408

Mario & Sonic

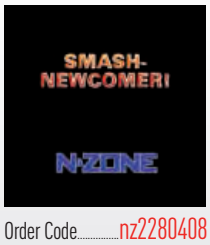
Order Code.....nz5280408

Christoph am Telefon



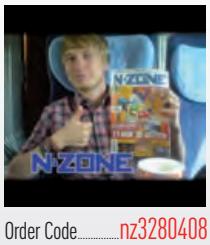
Order Code.....nz1280408

Smash Newcomer



Order Code.....nz2280408

David im Zug



Order Code.....nz3280408

N-ZONE kocht

Order Code.....nz4280408

play³-Redaktion

Order Code...p32280408

*0,99 EUR/SMS inkl. VF D2 Transportanteil 0,12 EUR/SMS, zzgl. T-Mobile Transportanteil 0,12 EUR/SMS. Für Einwahl und Datenübertragung fallen Gebühren entsprechend der jeweiligen Tarife der Netzbetreiber an.

Sende: WP + CODE an 83094* Beispiel: WP nz1280408
Kein Abo! Eine SMS pro Wallpaper

++ Klingeltöne ++ Klingeltöne ++ Klingeltöne ++ Klingeltöne ++ Klingeltöne ++ Klingeltöne

N-ZONE-Chor Klingelton	nz23001
It's a me, dein Telefon	nz1280408
Chuck Norris	nz2280408
Geh besser ran!	nz3280408
Wii blau	nz4280408
Klapp den DS zu!	nz5280408
Hey, hier ist dein Handy!	nz6280408
N-ZONE-Jingle	nz7280408
Ring of Death	x31110708
Gamer-Score	x32110708
Allmächt!	p31280408

Sende: MLTC + CODE an 86663** Beispiel: MLTC nz23001
Kein Abo! Eine SMS pro Klingelton

Coole Klingeltöne direkt aus der play³-, N-ZONE- und X3-Redaktion!

**1,99 EUR/SMS inkl. VF D2 Transportanteil 0,12 EUR/SMS, zzgl. T-Mobile Transportanteil 0,12 EUR/SMS. Für Einwahl und Datenübertragung fallen Gebühren entsprechend der jeweiligen Tarife der Netzbetreiber an. Nur für Realsound-kompatible Handys.

++ Spiele ++ Spiele ++ Spiele ++ Spiele ++ Spiele ++ Spiele ++ Spiele ++ Spiele ++ Spiele ++

€ 3,99 je Spiel! Kein Abo!

Adventure/Action

Assassin's Creed™
GAME-CODE: **0401**

Gothic 3
GAME-CODE: **0405**

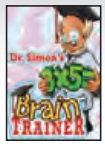
Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent™
GAME-CODE: **0408**

Sport/Racing

Freestyle Moto-X 2
GAME-CODE: **0403**

Real Football 2008
GAME-CODE: **0407**

Logic



Dr. Simon's Braintrainer
GAME-CODE: **0402**

Midnight Hold'em Poker™ 3D
GAME-CODE: **0406**

Gehirntraining Vol. 2: Stress Manager
GAME-CODE: **0404**

Sende: ULTC+ CODE an 82091*** Beispiel: ULTC 0406
Kein Abo! Eine SMS pro Game

***3,99 EUR/SMS inkl. VF D2 Transportanteil 0,12 EUR/SMS, zzgl. T-Mobile Transportanteil 0,12 EUR/SMS. Für Einwahl und Datenübertragung fallen Gebühren entsprechend der jeweiligen Tarife der Netzbetreiber an.

Noch mehr Spiele und die Handykompatibilitätsliste findest du auf www.mobileunlimited.de

© 2007 Gameloft. All Rights Reserved. Published by Gameloft under license from Ubisoft Entertainment. Assassin's Creed, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the U.S. and/or other countries. | © 2006 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries. Under license by Ubisoft Entertainment. Ubisoft, Ubisoft logo, Splinter Cell Double Agent and Sam Fisher are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. | © 2007 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft, the logo Gameloft and Real Football are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries. | © 2006 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft, the Gameloft logo, and Midnight Hold'Em Poker are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries. | © 2007 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft, the Gameloft logo and Brain Challenge are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries.

DIE KOLUMNE

Christoph Kraus schreibt mit dem Herz eines Fans.

ZELDA ALS XXL-SPIELFILM!

Unser Leser Simon Langkemper ist ein kreatives Ass: Der Hobby-Regisseur hat bereits den *Zelda*-Fan-Film *Stone of the Past* gedreht und uns eine Doppel-DVD zugeschickt, die alles enthält, was das Herz begehrt: Outtakes, Kostümpräsentationen, Trailer, Einblicke in den Premierenabend und vieles mehr. Jetzt verrät er uns exklusiv, wie die Arbeiten an seinem aktuellen Projekt voranschreiten: *Destiny of Hyrule* heißt Simons zweiter Film – und er soll in allen Belangen noch besser werden! Das kostet zwar viel Mühe, aber lohnt sich unterm Strich, da sind wir uns einig. Aber jetzt lest selbst! Viel Spaß mit dem (extra für diesen Anlass) erweiterten Spielerforum!

THE LEGEND OF ZELDA: DESTINY OF HYRULE

N-ZONE-EXKLUSIV: Hobby-Regisseur Simon Langkemper stellt seinen neuesten Zelda-Fan-Film vor. Und der wird richtig dicke, aber das erzählt er euch gleich selbst!

N-ZONE
VIDEO AUF DVD

DER REGISSEUR KOMMENTIERT

Simon Langkemper: „Die Dreharbeiten an *The Legend of Zelda: Stone of the Past* waren abgeschlossen, die zum dritten Mal verbesserte Version und einige Specials wurden zu einer neuen DVD verarbeitet, die nun auch ein paar Leute angefragt haben. Unser großer *Zelda*-Filmabend war auch gelaufen, sogar ein paar Autogramme wurden verschickt und wir waren uns eigentlich alle einig: Das sollte nicht das Ende sein. Auch wenn wir ein ganz eigenes Projekt starten wollten, es sollte einfach noch einmal ein *Zelda*-Film werden. Also haben wir lange überlegt, wo wir die Geschichte ansiedeln? Was ist technisch möglich? Wie viele Leute machen mit?

Nach langem Hin und Her sowie neuen Studien im Internet war klar: Wir wollen Hyrules Geschichte nach *Twilight Princess* und als Einführung zu *Wind Waker* erzählen. Nach mehrmaligem Betrachten des Abspanns von *Twilight Princess* und vor allem der Einführungsgeschichte von *The Wind Waker* bauten wir die Geschichte langsam auf. Wir quälten uns durch Fragen, warum Link nicht wieder zurückkam, nachdem er Hyrule verlassen hatte, was mit Zelda los war und wie Daphons Johannson die Zeitspanne von „mehreren Generationen", die im Vorspann von *The Wind Waker* erwähnt werden, überlebt hat. Nachdem wir die Fragen (hoffentlich akzeptabel) beantwortet hatten, ging es an das Drehbuch, das wieder ein halbes Jahr in Anspruch nahm und dieses Mal 15 Seiten länger war als das alte."

ALLES ZUR TECHNIK

Simon Langkemper: „Es hat sich vieles verbessert: neuer Computer, neue Kamera, 16:9-Format, neue Version des Schnittprogrammes und eine bessere Tonqualität. Dann kamen eine Menge Leute dazu, die das erste Projekt gesehen hatten. Sogar zwei Jungs aus Luxemburg schlossen sich uns an und unsere Crew wuchs von knapp 15 auf über 35 Leute. Filmrollen wie Zeldas Vater und Colin aus *Twilight Princess* konnten besetzt werden. Wir haben leider bis zum Ende nicht herausgefunden, welchen Namen Colins Geschwisterchen hat. Bei uns ist es nun einfach ein Junge und heißt Dennis. Außerdem haben wir dieses Jahr eine geheime Rolle besetzt, die öfter im Film zu sehen ist. Ihr könnt gerne raten, wer wohl noch mit eingebaut wurde. Doch bis Dezember wird nichts verraten."

SO LIEFEN DIE DREHARBEITEN

Simon Langkemper: „Wir haben für jeden Schauspieler neue Kostüme genäht (oder alte geändert) und waren bereit, loszulegen. In der ersten Osterferienwoche starteten wir mit Kokiri. Am Set war sogar ein Geschwisterpaar aus Lörrach dabei, das – angeregt durch *Stone of the Past* – nun auch einen *Zelda*-Film drehen wollte. Leider war es da noch etwas kalt, somit tragen die Kokiri jetzt Jeans, doch ab und zu musste auch ich mit meiner (in solchen Dingen) perfektionistisch veranlagten Seele über solche Details hinwegsehen. Es sollte ja in erster Linie Spaß machen und wenn am Ende vier kranke Kokiri nach Hause gekommen wären, hätte uns das auch nichts genutzt. Bisher liefen die Dreharbeiten recht gut. Ab und zu hat es ein wenig geregnet, doch wir leben alle noch. Von Anfang an war mir dieses Jahr jedoch klar, dass wir Mitte August noch nicht fertig sein würden, und tatsächlich fehlen noch ein paar Szenen. Außerdem war es letztes Jahr sehr knapp und in der N-ZONE-Version des ersten Films waren noch ein paar Fehler drin, die erst später ausgebessert wurden (beispielsweise ein Auto, das einfach nicht in das Setting passt). Deswegen haben wir für dieses Jahr ein paar Monate drangehängt, um alles in Ruhe fertig zu machen, damit wir dann ein besseres Ergebnis abliefern können. Freut euch drauf: In N-ZONE 01/09 seht ihr den fertigen Film!" – Wir Redakteure wünschen Simon und seinem Team weiterhin alles Gute und fröhliche Tage am Set!

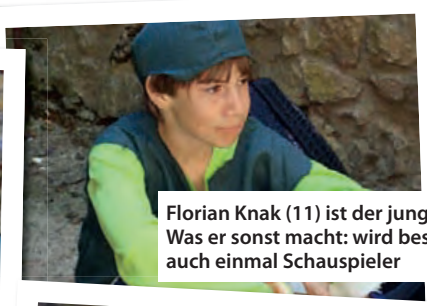
DAS SIND DIE SCHAUSPIELER

Simon Langkemper (22) ist Link.
Was er sonst macht: Erzieher (arbeitet jedoch darauf hin, eine Ausbildung im Bereich Film zu absolvieren)

Christina Boersch (23) ist Zelda.
Was sie sonst macht: gerade das Abi bestanden (danach Azubi zur Buchhändlerin)

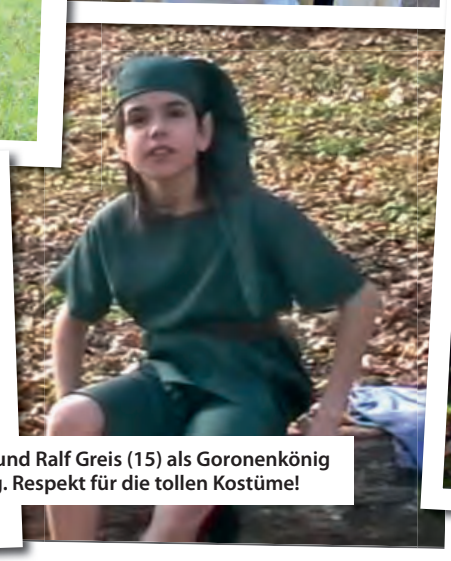
Stuart Klüh (24) ist Ganondorf.
Was er sonst macht: Erzieher

Felicitas Haas (13) ist die junge Zelda.
Was sie sonst macht: Schülerin



Florian Knak (11) ist der junge Link.
Was er sonst macht: wird bestimmt auch einmal Schauspieler

Kim Greis (13) als Kokiri und Ralf Greis (15) als Goronenkönig kommen aus Luxemburg. Respekt für die tollen Kostüme!



Yannick Zeun (14) ist Colin.
Was er sonst macht: Schüler

UNSERE LESER ROCKEN RICHTIG!

In der vorletzten N-ZONE suchten wir den besten Guitar-Grip-Entwurf für Guitar Hero On Tour. Und hier sind die Gewinner der beiden Wii-Gitarren, signiert von Motörhead!

MUSTERGÜLTIG Sebastian Khayat aus Bünde hat uns sogar gleich mehrere Entwürfe geschickt. Die Jury hat sich für diesen entschieden.

MOTÖRHEAD-MANIA Steffi Pfundt aus Duisburg ist eine echte Rockerbraut. Sie ist die zweite Gewinnerin!

DER KREATIVE HIGHSCORE-WETTBEWERB

powered by SEGA

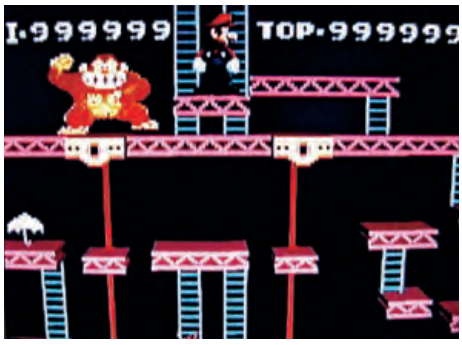
Letzten Monat suchten wir den besten Highscore in Super Smash Bros. Brawl. Diesmal geht es wieder traditionell zu: Wer einen witzigen oder hochwertigen Rekord aufgestellt hat, meldet sich bei uns. Die N-ZONE-Jury pickt drei Gewinner heraus!

Tim Bräuer schreibt: Hallo N- ZONE-Team, ich habe einen Weltklasse-Rekord aufgestellt, und zwar habe ich es geschafft, beim Home-Run-Contest den Sandsack ganze 705,9 Meter weit zu schlagen. Das muss erst mal einer schlagen!

Die Jury meint: Für das großartige Wortspiel mit „Schlagen" bekommst du Extrapunkte. Respekt für deine Meisterleistung!

Marcello Cammalleri schreibt: Hallo N-ZONE-Team, ich habe in der *Donkey Kong*-Classic-Arena einen Score von 999.999 Punkten geschafft, indem ich immer wieder die drei Items, die erscheinen, eingesammelt habe.

Die Jury meint: Du hast zu viel Zeit, aber auch eine große Portion Kreativität. Die wird belohnt, ist ja klar, denn so sind wir halt!



Michael Gottschling schreibt: Hallo liebes N-ZONE-Team, ich habe im Arcade-Klassiker *Donkey Kong* auf der Virtual Console einen Score von 116.300 Punkten erzielt. Das riecht doch nach einem Highscore, oder?

Die Jury meint: Sollte es kein *Smash*-Highscore sein? Du gewinnst trotzdem, weil es *Donkey Kong* auch als Demo in *Smash Bros. Brawl* gibt!

ZU GEWINNEN

Alle oben aufgeführten Leser dürfen sich eines der folgenden SEGA-Games aussuchen:

Habt ihr einen Highscore aufgestellt? Dann schickt uns bis zum 11. September eine Mail an spielerforum@n-zone.de!

nowdio DAS HÖREN WIR: DIE HITS DES MONATS

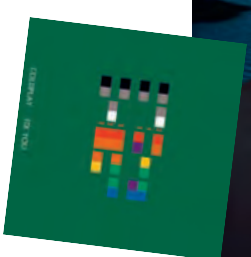
THOMAS EDER:
Deichkind: Limit
Cavalera Conspiracy: Sanctuary
Atreyu: Tulips Are Better

CHRISTOPH KRAUS:
Less Than Jake: The Rest Of My Life
Stellar Kart: The Right One
Millencollin: Ratboy's Masterplan

STEFANIE SCHETTER:
My Chemical Romance:
Welcome To The Black Parade
Beirut: Elephant Gun
Tori Amos: Pretty Good Year

SEBASTIAN STANGE:
Gorillaz: Oh Green World
The Good, The Bad & The Queen:
Kingdom of Doom
The Doors: Love Street

DAS HÖRT DIE COMMUNITY:
Kim „Evil" Trank ist der neueste Power-User der N-ZONE-Community und kümmert sich mit seinen extrem engagierten Kollegen darum, dass in unserem Forum alles geregelt läuft. Hier präsentiert euch unser „Evil" seine aktuellen Lieblings-Songs:



Coldplay: Fix You
Nightwish: Wishmaster
Schandmaul: Geisterschiff

nowdio

Unser Partner Nowdio bietet DRM-freie MP3s zum Download und hat alle gängigen Musik-Labels unter Vertrag. In der N-ZONE verraten die Redakteure sowie die Community, welche Lieder sie bei www.nowdio.de empfehlen. Natürlich könnt ihr dort kostenlos in die verschiedenen Tracks reinhören!

Wii WILL ENTERTAIN YOU!

- 14 % Preisvorteil!
- Gratis-Prämie!
- Überpünktlich im Briefkasten!
- Versandkostenfrei!
- Keine Ausgabe verpassen!
- Exklusiv für Abonnenten: DVD mit jeder Ausgabe!
- 2 Ausgaben gratis bei Bankeinzug!

JETZT: N-ZONE weiterempfehlen und ein Top-Game GRATIS abgreifen!

Harvest Moon: Magical Melody (Wii)
In *Harvest Moon: Magical Melody* bewirtschaftet ihr einen Hof, produziert Getreide, Milch, Eier und Wolle, verdient Geld damit und erweckt die Erntegöttin zu neuem Leben. Und nach der Arbeit könnt ihr auf ländlichen Festen oder in Minispielen mit bis zu drei Freunden ausspannen. So spaßig war der Weg zurück zur Natur noch nie.
Prämien-Nr.: 003408

Boom Blox (Wii)
In *Boom Blox* müsst ihr mithilfe der Wii-Fernbedienung Konstrukte aus Blöcken zum Einsturz bringen. Das kniffelige Vergnügen bietet euch über 300 Levels und darüber hinaus einen Mehrspieler-Modus für bis zu vier Spieler. Mit dem komplexen Editor baut ihr zudem eigene Levels und könnt diese via Internet an Freunde schicken.
Prämien-Nr.: 003462

NfS ProStreet (Wii)
Mit *Need for Speed ProStreet* taucht ihr tief in die Streetracing-Szene ein und begebt euch an die spannendsten Schauplätze der Welt. Euer Ziel ist es, das ultimativ getunte Wettbewerbsauto zu bauen, mit ihm an packenden Showdowns teilzunehmen und euren Ruf gegen die besten Streetracer zu verteidigen.
Prämien-Nr.: 003307

50-EURO-Gutschein für sqoops
Der Gutschein für sqoops hat einen Wert von satten 50 Euro und kann für alle Artikel im sqoops-Shop, den ihr im Internet auf www.sqoops.de erreicht, eingelöst werden. Dort findet ihr alle Games, die ihr schon immer zocken wolltet! Pro Kauf ist ein Gutschein einlösbar, der Betrag kann nicht ausgezahlt werden. Viel Spaß beim Shoppen!
Prämien-Nr.: 003338

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Tel.: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111.

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

JA, ich möchte das N-ZONE-Plus-Abo mit DVD!
(€ 54,70/12 Ausg.; Ausland: € 66,70/12 Ausg.; Österreich: € 62,20/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie | Prämien-Nr.

Lieferung nur, solange Vorrat reicht

Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)*

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. | | | | | | | | | | |

BLZ | | | | | | | | |

PN PR 45

☐ Gegen Rechnung *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 6-8 Wochen)*

Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der N-ZONE. Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von 3 Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren. (ggf. streichen)

DER NEUE

Guten Tag, darf ich mich kurz vorstellen? Ich bin ab heute der neue Retro-Onkel. Als 1982er-Jahrgang bin ich genau so alt wie der Commodore 64, meine erste große Liebe in Sachen Videospiele. Und das, obwohl ich damals noch zu klein war, um „bewusst" zu spielen. Erst mit dem Super Nintendo wusste ich überhaupt, was da auf dem Bildschirm passiert. Und trotzdem kriege ich Herzflattern, wenn ich Virtual-Console-Veröffentlichungen wie *International Karate +* sehe. Ich glaube, das zeichnet diesen ganzen alten Kram auch aus. Damals war alles neu, faszinierend und ungeheuer innovativ. In einer Zeit, in der eine Fortsetzung die nächste jagt, Konzepte kopiert und ständig wiederholt werden, entdecke ich dank der Wii all das zum zweiten Mal. Denn diesmal verstehe ich ja, was ich da treibe.
Irgendwann werdet ihr vielleicht die Wii auspacken und genauso denken. Wenn die PlayStation 12 und die Xbox 2160 draußen sind und die Grafik dieser Überkonsolen wirklich das Adjektiv „fotorealistisch" verdient, dann schwelgt ihr mit *Super Mario Galaxy* in Erinnerungen. Unser Hobby macht uns alle zu Gleichgesinnten. Und das wollen wir in der neuen Retro-Ecke auch feiern. Denn mich interessiert, welche Spiele bei euch das Zocker-Fieber ausgelöst haben. Welche Spiele glaubt ihr, werdet ihr in 10, 20 Jahren wieder auspacken? Welche Spiele habt ihr damals schon gespielt, obwohl ihr sie gar nicht verstanden habt? Lasst es mich wissen im N-ZONE-Forum unter www.videogameszone.de. Jeden Monat eröffnen wir dort ab jetzt einen neuen Thread, in dem ihr, passend zur aktuellen Kolumne an dieser Stelle, eure Meinung abgeben und über die „gute, alte Zeit" diskutieren könnt. Die interessantesten Antworten veröffentlichen wir dann rückblickend in der Ausgabe des Folgemonats.

SAMURAI SHODOWN II

Wegen Spielen wie diesem gilt SNK als König der 2D-Prügler.

Ihr haltet *Street Fighter 2* für das Nonplusultra in Sachen Old-School-Beat'em Ups? Dann schaut euch mal ein paar alte SNK-Prügelspiele wie *Samurai Shodown II* an. Hier stimmt einfach alles: 15 abwechslungsreiche Charaktere, die sich alle anders spielen, coole Moves, die geschickt eingesetzt werden müssen und liebevoll designte Umgebungen, an deren Details man sich gar nicht satt sehen mag. Einziger Wehrmutstropfen: Der Virtual-Console-Download ist mit 50 Hz etwas ausgebremst. Nintendo sollte so langsam wirklich mal 60-Hz-Unterstützung für all die flotten Games von anno dazumal einführen. Damit man sie heute so schnell spielen kann, wie sie damals gedacht waren.

VIRTUAL CONSOLE
SAMURAI SHODOWN II

GENRE	Beat'em Up
HERSTELLER	SNK
SPIELER	1-2
PREIS	900 Wii-Punkte

WERTUNG

FAZIT: Wunderschöne 2D-Optik, spannende Charaktere, pervers gutes Gameplay. Ein zeitloser Klassiker.

ARCADE BOARD

Die Virtual Console hat inzwischen massig Neo-Geo-Klassiker im Sortiment. Die Konsole wird von Retro-Fans gerade wegen der hervorragenden Shooter und Beat'em Ups, wie das hier vorgestellte *Samurai Shodown II*, geliebt. Und wie spielt man Shooter und Beat'em Ups am besten? Genau – mit einem Arcade-Stick, ganz so, wie in der Spielhalle. SNK veröffentlichte sogar ein Arcade Board, das dem damaligen Neo-Geo-Controller nachempfunden war. Leider ist das gute Stück inzwischen restlos vergriffen. Wer auf echtes Automaten-Feeling nicht verzichten will, greift deswegen zum Arcade Board der Firma Hori. Das sieht zwar nicht ganz so cool aus, ist aber gut verarbeitet und im Import für umgerechnet 45 Euro wirklich günstig.

DER REST VOM FEST

So viele tolle 2D-Beat'em Ups, das war uns ein kleines Special wert. Die drei vorgestellten Titel waren aber natürlich nicht alles, was in den letzten Wochen für die Virtual Console erschien. *Ninja Commando* (Neo Geo, 1992, 900 Wii-Punkte) ist ein wirklich gelungener Vertikal-Shooter, der optisch zwar einer der eher unspektakulären Neo-Geo-Titel war, aber nichtsdestotrotz immer noch richtig Laune macht. *Neo Turf Masters* (Neo Geo, 1996, 900 Wii-Punkte) ist ein kurzweiliges Golf-Spiel ohne hohen Realismus-Anspruch, dafür mit wirklich hübscher Präsentation. Richtig Old-school wird es bei *Pitstop II* (1984, C 64, 500 Wii-Punkte), das vor über 20 Jahren als das Nonplusultra in Sachen Realismus galt. In diesem Formel-1-Spiel muss man in den Rennen auf den Benzinstand und seine Reifen achten und das Boxenteam sogar selbst steuern. Zum Schluss noch zwei eher kuriose Titel. In *City Connection* (1985, NES, 500 Wii-Punkte) fahrt ihr mit einem Auto über Plattformen und färbt diese ein. Habt ihr jedes Feld abgefahren, gelangt ihr in den nächsten Level. Ziemlich unspektakulär aber immerhin

besser als *Ecco Jr.* (1995, Mega Drive, 800 Wii-Punkte). Das spannende und innovative Konzept von *Ecco*, in dem man mit einem Delfin durch eine riesige Unterwasserwelt schwimmt, wurde für diesen Ableger extrem vereinfacht. Keine vertrackten Labyrinthe, keine Gegner. Nur das Einsammeln von kleinen Tierchen und Kristallen. Und das nonstop. Langweilig.

INTERNATIONAL KARATE +

Keine Supergrafik, keine Special Moves, aber trotzdem wegweisend.

International Karate +, kurz *IK+*, war in den 80ern ein Highlight der Animationskunst. Aber nicht nur optisch, auch spielerisch war der Titel etwas ganz Besonderes. Anstatt, wie im Genre üblich, Gegnern durch ellenlange Kombos die Energieleiste zu dezimieren, war das Gameplay weitaus realistischer. Mit nur einer Handvoll Manöver tretet ihr gegen zwei Gegner gleichzeitig an und müsst Treffer an deren Körper anbringen. Für jeden gelungenen Schlag oder Tritt erhaltet ihr einen Punkt. Wer zuerst sechs Punkte ansammelt, gewinnt die Runde.

VIRTUAL CONSOLE
INTERNATIONAL KARATE +

GENRE	Beat'em Up
HERSTELLER	System 3
SPIELER	1-2
PREIS	500 Wii-Punkte

WERTUNG

FAZIT: Eigentlich nur für die interessant, die's damals schon gespielt haben und in Erinnerungen schwelgen wollen.

ART OF FIGHTING 2

Eines der schwersten Beat'em Ups aller Zeiten. Nur für Genre-Profis!

Noch ein Neo-Geo-Beat'em-Up-Klassiker, der gegen *Samurai Shodown* aber ganz klar den Kürzeren zieht. Wer eine echte Herausforderung sucht, sollte dem Spiel trotzdem eine Chance geben. So schwer wie *Art of Fighting 2* sind nur wenige Genre-Kollegen. Button-Mashing? Keine Chance! Wer Kämpfer und Moves nicht in- und auswendig kennt und Manöver nicht gezielt ausführt, geht schnell K.O. Dafür sieht das Spiel besonders wegen der Kämpfer-Bitmaps, die sehr viel größer ausfallen als in anderen Beat'em Ups, richtig lecker aus. Leider auch hier nur in 50 Hz.

VIRTUAL CONSOLE
ART OF FIGHTING 2

GENRE	Beat'em Up
HERSTELLER	SNK
SPIELER	1-2
PREIS	900 Wii-Punkte

WERTUNG

FAZIT: Wer *Street Fighter* auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad knackt, findet hier eine neue Herausforderung.

CHEATS

SAMURAI SHODOWN II

Im Versus-Modus von *Samurai Shodown* versteckt sich ein zusätzlicher Charakter namens Kuroko. In regulären Matches rennt er im Bildhintergrund als Schiedsrichter umher, mit folgendem Cheat-Code könnt ihr ihn aber auch selbst steuern. Wechselt dazu einfach zum Charakter-Auswahlbildschirm des Versus-Modus und gebt dort folgende Tastenkombination ein: Oben, Unten, Links, Oben, Unten, Rechts, A

ART OF FIGHTING 2

Art of Fighting ist sauschwer. Nur die Besten der Besten werden den letzten Endgegner überhaupt zu Gesicht bekommen. Für Spieler mit übermenschlichen Kampffähigkeiten bringt der sogar noch einen Kumpel mit. Nur wer ohne eine einzige Runde zu verlieren zum Boss Mr. Big vordringen kann, und diesen ebenfalls im ersten Anlauf knackt, wird mit einem zusätzlichen Kampf gegen den versteckten Bossgegner Geese belohnt. Weil das so gut wie keiner schafft und wir nett sind, drucken wir euch hier ein Bild von ihm ab. Damit ihr ihn wenigstens mal gesehen habt.

JÄGER UND SAMMLER

TEXT
Christian Schönlein

LAYOUT
David Mola

BILDER
Privat

GROSSE BOX GROSSER SPASS

Es gibt Spiele, die sind so umfangreich oder komplex, dass man oft auf Komplettlösungen zurückgreifen muss, um vertrackte Stellen überwinden oder wirklich jedes noch so gut versteckte Geheimnis finden zu können. Blöd nur, dass einerseits die Suche nach einer wirklich hilfreichen Lösung im Internet ewig dauern kann und man andererseits für offizielle Spieleberater nochmal ordentlich zur Kasse gebeten wird. So richtig optimal ist also keiner dieser Wege. Und da fragen wir uns, wieso man sich nicht auf alte Tugenden beruft? Vor über zehn Jahren fand Nintendo nämlich schon eine optimale Lösung: Besonders komplexe Super-Nintendo-Spiele wurden in einer sogenannten Big Box veröffentlicht, in der neben dem Spiel auch gleich der dazu passende Spieleberater Platz fand. Insgesamt gab es sieben solcher Big-Box-Spiele für das SNES in Europa (hier stellen wir euch die sechs besten vor, das eher durchschnittliche *Terranigma* lassen wir aus Platzgründen außen vor). Außerdem erschienen auch *Super Mario Paint* und das Super Game Boy-Modul, mit dem man Game-Boy-Spiele auf dem Super Nintendo zocken konnte, in solchen großen Verpackungen. Letztere aber natürlich, weil die Produkte selbst viel Platz verbrauchten. Summa summarum sind das neun Big-Box-Produkte, die sich auch im Sammlerregal echt gut machen.

ILLUSION OF TIME

ACTION-ADVENTURE | **Hersteller:** Nintendo / Enix, **Entwickler:** Quintet, **Erschienen:** 1993, **PAL-Version:** 1995

Ein wirklich schönes Action Adventure im Stil von *Zelda: A Link To The Past*, das völlig zu Unrecht im Schatten von Klassikern wie *Secret of Mana* oder eben *Zelda* steht. Ihr steuert Will, einen Jungen, der einst mit seinem Vater auf eine Expedition ging, um das Geheimnis des Turmbaus zu Babel zu lüften. Nur kann Will sich einfach nicht an diese Expedition erinnern. Allerdings spürt er seitdem eine seltsame Macht in sich heranwachsen. Nur mit der Kraft seiner Gedanken ist es ihm möglich Objekte zu bewegen! Doch damit nicht genug. Will erhält die Fähigkeit, die Gestalt zweier alter Krieger anzunehmen. Ritter Freedan besiegt Gegner durch drei einzigartige Kampftechniken, Shadow hingegen ist eine Schattenkreatur, die ihren Körper zu einem Wassertropfen verdichten und so durch Risse und Spalten in altes Gemäuer fließen kann.

SECRET OF MANA

ACTION-ROLLENSPIEL | **Hersteller:** Nintendo, **Entwickler:** Squaresoft, **Erschienen:** 1993, **PAL-Version:** 1994

Ein ewiger Klassiker. Fast jeder, der ein Super Nintendo sein Eigen nannte, hat dieses Spiel gespielt – oder sollte es zumindest einmal gespielt haben! Neben der bezaubernden Grafik und dem wunderschönen Soundtrack war besonders der Multiplayer-Modus bahnbrechend. Die Heldengruppe bestand aus drei Charakteren und jede dieser Figuren konnte von einem Spieler gesteuert werden. Ein Action-RPG als Partygame?
Secret of Mana gilt übrigens als einer der Gründe, wieso Squaresoft Nintendo den Rücken kehrte und weitere Rollenspiele wie die *Final-Fantasy*-Serie fortan für die Sony PlayStation entwickelte. *Secret of Mana* war nämlich ursprünglich für die nie erschienene CD-Erweiterung des SNES konzipiert. Nachdem Nintendo die Pläne für die Hardware verwarf, musste Squaresoft das Spiel immens kürzen, um es auf Modul veröffentlichen zu können.

SECRET OF EVERMORE

ACTION-ROLLENSPIEL | **Hersteller:** Nintendo, **Entwickler:** Squaresoft, **Erschienen:** 1995, **PAL-Version:** 1995

Nicht nur der Titel erinnert stark an das oben genannte *Secret of Mana*, auch das Kampfsystem ist mit dem des Klassikers vergleichbar. Wie in der *Final-Fantasy*-Serie besitzt *Secret of Evermore* aber eine gänzlich eigene Geschichte und Setting, die mit *Secret of Mana* nichts zu tun haben. Sehr cool: In der deutschen Version beginnt das Spiel in einer Stadt namens Großostheim – die Stadt, in der die deutsche Division von Nintendo tatsächlich ihren Sitz hat! Ein Paradebeispiel für eine Tugend, die viele Entwickler heute missen lassen. Wir wünschten uns, dass man sich auch heute noch so viel Mühe mit der Lokalisation von Spielen gäbe, wie vor über zehn Jahren.

SUPER METROID

ACTION-ADVENTURE | **Hersteller:** Nintendo / Enix, **Entwickler:** Nintendo / Intelligent Systems, **Erschienen:** 1994, **PAL-Version:** 1994

Müssen wir zu diesem Titel wirklich noch was sagen? Fantastische Grafik, fantastischer Soundtrack, fantastisch umgesetzte Atmosphäre. Besonders der Endkampf wird uns auf ewig als einer der aufregendsten Momente der Videospielgeschichte in Erinnerung bleiben. Nötig war der Spielberater in erster Linie nicht wegen der Bosstaktiken, sondern wegen der wahnsinnig komplex aufgebauten Spielumgebung. Richtig spannend war *Super Metroid* zwar gerade dann, wenn man den unwirtlichen Planeten Norfair auf eigene Faust erkundete, aber bei all den verwinkelten Gängen und versteckten Items war der Berater für viele Spieler absolut notwendig, um jedes Geheimnis zu lüften.

LUFIA

ROLLENSPIEL | **Hersteller:** Taito, **Entwickler:** Neverland, **Erschienen:** 1995, **PAL-Version:** 1996

Bezaubernde Bitmap-Optik, toller Soundtrack und allen voran ein wirklich innovatives Gameplay. Während man sich in anderen Action-Rollenspielen lediglich durch Dungeons schnetzelte und hin und wieder einen Schalter finden musste, um weiterzukommen, konfrontierte *Lufia* den Spieler mit massig Rätseln und vertrackt aufgebauten Labyrinthen. Ähnlich wie in *Pokémon* konnte man gefangene Monster einsetzen, die die Heldengruppe dann durch verschiedene Fertigkeiten im Kampf unterstützen. Nicht nur das, die kleinen Biester entwickelten sich sogar weiter, wenn man sich gut um sie kümmerte! Ein für seine Zeit sehr komplexer Titel.

Im Original trägt das Spiel übrigens den Titel *Lufia II: Rise of the Sinistrals*. Allerdings erschien der erste Teil nie in Deutschland. Um die Spieler nicht zu verwirren, kürzte man Ziffer und Untertitel daher kurzerhand raus. Den Vorgänger muss man aber auch gar nicht gespielt haben, um sich in diesem bezaubernden Rollenspiel wohl zu fühlen – immerhin ist Teil 2 noch vor der ersten Episode angesiedelt.

MYSTIC QUEST LEGEND

ROLLENSPIEL | **Hersteller:** Squaresoft, **Entwickler:** Squaresoft, **Erschienen:** 1992, **PAL-Version:** 1993

Ein Namenswirrwarr. In Amerika, wo das Spiel als erstes veröffentlicht wurde, erschien es unter dem Titel *Final Fantasy: Mystic Quest*. Rollenspiele waren damals noch nicht allzu weit verbreitet, aber die *Final-Fantasy*-Serie bereits ein Publikumsliebling. Mit dem prominenten Namen im Titel erhoffte man sich höhere Verkäufe. In Europa hingegen war dieser Name noch nicht im Bewusstsein der Spieler angekommen, die Anspielung auf die heute erfolgreichste Rollenspielserie wurde daher verworfen.

Dabei hat *Mystic Quest* eigentlich gar nicht allzu viel mit *Final Fantasy* zu tun und war weitaus simpler strukturiert. Die Kämpfe waren rein rundenbasiert, die Gruppe bestand aus gerade mal zwei Charakteren und der Schwierigkeitsgrad war so niedrig, dass selbst Genre-Neulinge keine Probleme mit dem Abenteuer hatten. Für genau diese Zielgruppe war *Mystic Quest* letztendlich aber auch konzipiert. Mit diesem Spiel sollte das RPG-Genre auch außerhalb Japans etabliert werden.

PREIS-INFO

Für alle hier gezeigten Spiele zahlt ihr für…

… das Modul ohne Berater und Big Box ca. **€ 10 bis 20,-**
… die vollständige Big Box in gutem Zustand ca. **€ 40 bis 50,-**

Die Preise sind freilich nur ein Durchschnitt. Wer geduldig sucht, kann die Spiele auch günstiger auftreiben. Aber Achtung, es gibt auch einige Verkäufer, die weitaus mehr verlangen!

DIE 10 BESTEN RETRO-GAMES, DIE UNBEDINGT AUF DIE VIRTUAL CONSOLE MÜSSEN

Offen, ehrlich, schamlos: Diese Spiele brauchen wir auf der Virtual Console! Sagt jedenfalls Christoph.

TEXT
Christoph Kraus

LAYOUT
David Mola

BILDER
N-ZONE, Privat

VIDEOGAMES ZONE.de **COMMUNITY** 10

Secret of Mana/Evermore

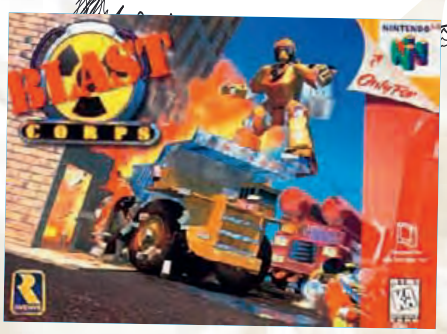
Huch, ein Schreibfehler in der Überschrift? Nein, denn in dieser neuen Rubrik habt IHR das Sagen! Die Plätze 9 bis 1 werden jeweils von einem N-ZONE-Redakteur ernannt, aber beim zehnten Platz helft ihr UNS auf die Sprünge, welches Spiel wir vergessen haben. In diesem Fall sind das gleich zwei, nämlich *Secret of Mana* und *Secret of Evermore*. Keine Serie, abgesehen von denen, die auf dieser Doppelseite schon aufgelistet sind, steht bei euch höher im Kurs. Danke an alle, die im Wii-Forum von www.n-zone.de abgestimmt haben. Aber jetzt geht's los:

9 The Legend of Zelda: Majora's Mask

Majora's Mask ist eines der Spiele, mit denen mich eine ewige Hassliebe verbindet: Seit sechs Jahren liegt das Modul bei mir zu Hause, mal im Nintendo-64 -Schlitz, mal plastiktütchenumhüllt in der Verpackung, mal lose unterm Couch-Tisch, überschüttet von Wii-Plastikramsch-Zubehör, das niemand braucht. Vorgeknöpft habe ich mir das zweite N64-Zelda ein einziges Mal: Damals landete ich beim dritten Tempelboss, schlug dem Typen zweimal eins über und dann … WAAAS? %&§@*#$! Huh, die Zeit ist vorbei? Ey, Leute, geht's noch? Ich habe hier drei Stunden damit verbracht, diesen beknackten Dungeon zu lösen, bin beim Endgegner angekommen und jetzt muss ich all das NOCH MAL über mich ergehen lassen? Nee, ohne mich, das könnt ihr vergessen! Power off. Aber ich fass es erneut an, wenn es auf die Virtual Console kommt. Grmpf!

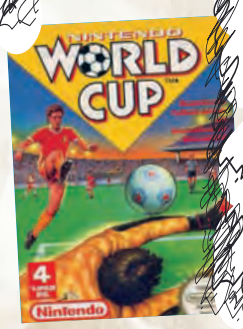
8 Blast Corps

„Krach, kabumm, schepper, BÄM!" So einfach lässt sich die Idee hinter *Blast Corps* beschreiben. In der N64-Krawall-Orgie steuert ihr eine Vielzahl unterschiedlicher Vehikel, darunter Bulldozer, Crash-Roboter und Bikes, die zehnmal so gut bewaffnet sind wie der durchschnittliche Hammerbruder. Ihr ebnet im Spiel einem Nukleartransporter, der völlig außer Kontrolle geraten ist, die Bahn und brettert im Spielverlauf sogar auf den Mond, was die Gravitation völlig verändert. Aber: *Blast Corps* ist kein „Hirn aus, Bulldozer raus"-Produkt, sondern ein intelligentes Strategiespiel mit tiefgehendem Gameplay. Ein Kompliment übrigens an die „zahllosen" Zocker, die *Blast Corps* damals gekauft haben – ihr beide hattet echt Geschmack!



7 Nintendo World Cup

Will ich. Brauch ich. Muss ich haben. Wenn schon Fußball, dann bitte mit ordentlich Blutgrätschen, Fouls und Tacklings! Regeln? Nö. Wer liegen bleibt, verliert. So einfach ist das. Denn bei *Nintendo World Cup* unterscheidet der Schiri nicht zwischen Hackentritt und Abseits – es wird halt gepfiffen oder nicht. Doch nicht nur der Mann mit der Pfeife lässt manchmal fünfe gerade sein: Auch ich verzeihe dem Spiel die miese Grafik, den piepsigen Sound und den harten Schwierigkeitsgrad. Hauptsache, zu viert rockt die Bude! Im Falle einer Virtual-Console-Veröffentlichtung müsste Nintendo aber noch mal einen Programmier-Praktikanten an den Mannschafts-Auswahlbildschirm ranlassen: Die Frage, ob UdSSR und Westdeutschland jemals wieder Fußballmeister werden können, wurde sowieso schon längst beantwortet – in der Politik.



6

Banjo-Kazooie

Banjo-Kazooie begeisterte mich damals vor allem durch seine unglaubliche Vielfalt: So viele Welten, so viele Puzzle-Teile, so viele versteckte Jinjos, so viel Erkundungsfreiheit – das war 1998 extrem gigantisch und ist es noch heute. Der Nachfolger *Banjo-Tooie* setzte sogar noch einen drauf, war aber für meinen Geschmack zu viel des Guten. Bleibt nur eine Frage: Wird *Banjo-Kazooie* jemals auf der Wii erscheinen? Eher nicht, denn Microsoft hat längst Portierungen der N64-*Banjos* für Xbox Live Arcade angekündigt – übrigens inklusive „Stop'n'Swop", also jenem Spielmodus, der beide Titel inhaltlich miteinander verbinden soll (zum Austausch von Items, etc.).

5

Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars

Es war das erste Rollenspiel mit Mario, das erste Spiel mit eingebautem Import-Adapter-Blocker und das einzige Super-Nintendo-Modul, für das ich mir sogar den Super-Game-Boy-Werbespot 24 Stunden als Dauerschleife angetan hätte. Es hat aber alles nichts geholfen: *Super Mario RPG* ist nie bei uns erschienen. Schade eigentlich, denn auf dem Fantreffen NCON habe ich mal reingespielt und war beeindruckt, welche großartigen 3D-Effekte Square aus der ergrauten Konsole rausholte. Doch am Ende siegte Nintendos Marketing-Kalkül: So knapp vor dem Launch des N64 wollte man diese Perle nicht mehr herausbringen. Offenbar scheute man die hohen Lokalisierungskosten, denn die wurden schließlich für die Übersetzung von *Super Mario 64* und Co. gebraucht. Also festhalten: Christoph Kraus will *Super Mario RPG* für Virtual Console!

4

Yoshi's Island: Super Mario World 2

Yoshi's Island ist ein gutes Spiel, das ich damals aus Gründen, die mir selbst nicht ganz klar sind, nicht intensiv genug gespielt habe. War mir das Baby-Geschrei zu laut? Die Welten zu groß? Der Endgegner-Frust zu groß? Ich weiß es nicht. Aber ich gebe *Yoshi's Island* natürlich eine zweite Chance. Das Super Nintendo will ich dazu aber nicht mehr rauskramen, also bitte ich freundlichst um einen Virtual-Console-Release!

3

Donkey Kong 64

Bananen, Blaupausen, Melonen, DK-Münzen: Der Sammelfaktor in diesem abgedrehten Jump & Run war zwar abartig hoch, aber für Jäger und Sammler war *Donkey Kong 64* eine absolute Offenbarung. Mein ganz persönliches Highlight waren die eingebauten Automaten-Umsetzungen von *Donkey Kong* (erschien 1981) und *Jet Pac* (erschien Mitte der Achtziger), die ich in heutigen Wii-Spielen vermisse. Aber seit Nintendo die Virtual Console mit Updates füttert, hat der Hersteller ja keinen Grund mehr, die alten Spielesemmeln kostenlos in neue Spiele zu integrieren. Also noch ein Grund, warum *Donkey Kong 64* weitaus mehr ist als „nur" ein super-umfangreiches Jump & Run. Mehr von diesem Sammelwahn, bitte, von mir aus nicht ganz so extrem!

2

Perfect Dark

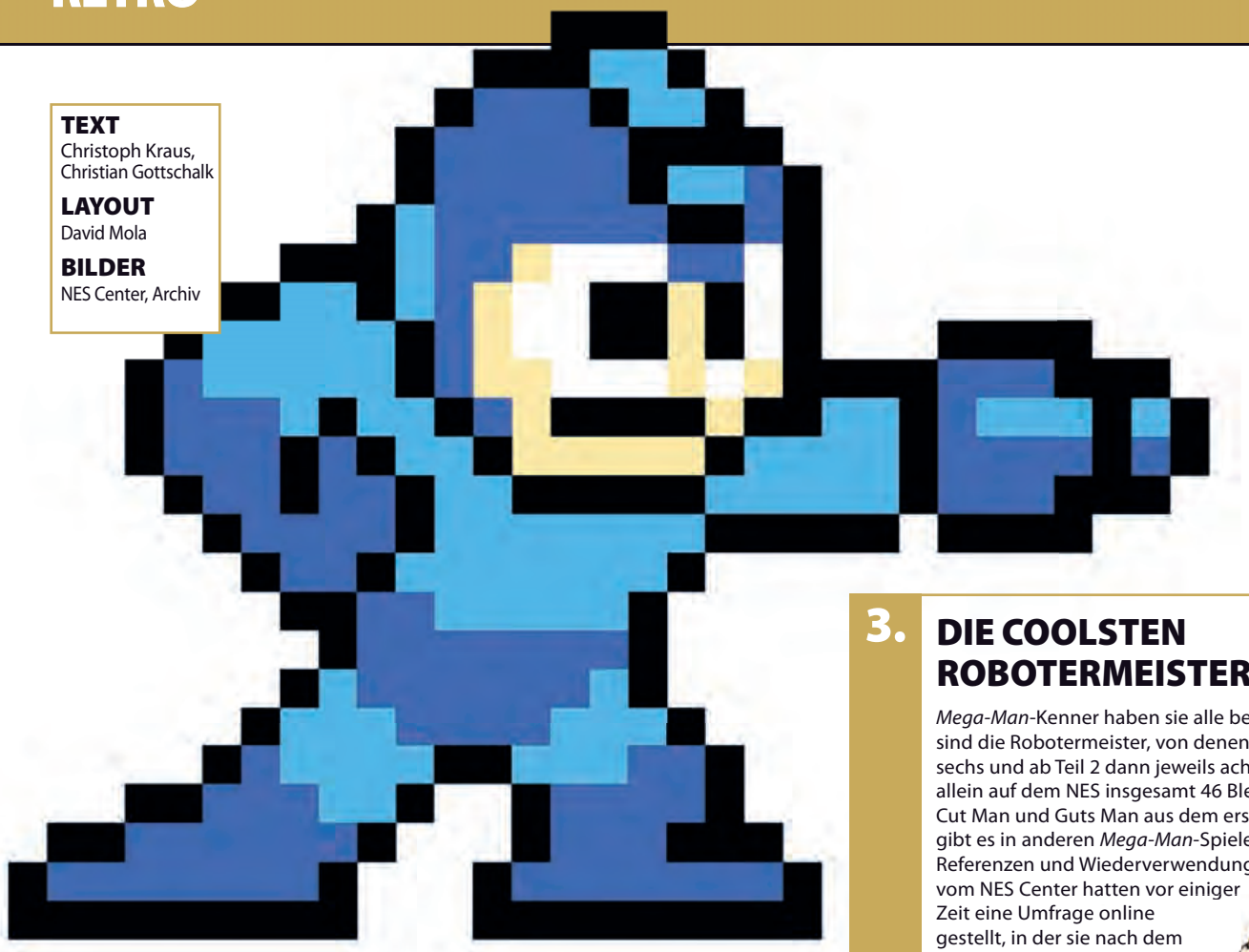
Genau in dem Moment, in dem ich das hier schreibe, hat Ubisoft *Red Steel 2* angekündigt. Aber ob der Wii-Shooter diesem Klassiker das Wasser reichen kann? Ich zweifle noch, denn *Perfect Dark* hat die Messlatte für Nintendo-64-Shooter damals ganz weit oben angesetzt. Die bombastische Story um die Geheimagentin Joanne Dark, die einer Alien-Verschwörung im Carrington-Institut auf die Schliche kommt, sowie das brachiale Gameplay reichten im Jahre 2000 zur absoluten Genre-Referenz. Seitdem sind acht Jahre vergangen – acht Jahre, in denen uns kein derart umfangreicher, ebenbürtiger Shooter auf einer Nintendo-Heimkonsole begegnet ist. Wusstet ihr übrigens, dass sogar Shigeru Miyamoto als Bot in *Perfect Dark* integriert ist? Schon allein deshalb muss man die Rare-Ballerei einfach spielen.

1

Mega Man 3

Heute sind alle Spiele „Coaches" oder „Trainer" – früher war alles „Super", „Ultra" oder eben „Mega". Und das Wort trifft es auf den Punkt: Mega Man prägte die ganze NES-Ära und war das Flaggschiff eines ganzen Genre-Genres. Ich würde mich nicht zu solchen Lobeshymnen hinreißen lassen, wenn ich *Mega Man 2* nicht letzte Woche durchgespielt hätte. Also, auf geht's, ich will den dritten Teil zocken, am besten noch, bevor *Mega Man 9* im WiiWare-Shop landet. Danke für eure Aufmerksamkeit, bis zum nächsten Monat!

TEXT
Christoph Kraus, Christian Gottschalk
LAYOUT
David Mola
BILDER
NES Center, Archiv



PIXEL-STARS HAUTNAH: MEGA MAN

Ultimative Fan-Fakten: Wetten, dass ihr diese Mega-Man-Anekdoten noch nicht kennt?

1. ROCKMAN? ROCK? ALSO SO WIE DER STEIN?

Mega Man trägt bekanntlich in Japan ursprünglich den Namen Rockman. Viele wissen aber nicht, dass die Vokabel „Rock" dabei nicht auf „Gestein" verweist, sondern auf das „Rock" in „Rock 'n' Roll", weil Keiji Inafune, Mega Mans Schöpfer, laut eigener Aussage beim Kreieren der Serie bereits sozusagen die fetzige Musik im Hinterkopf hatte. Musik war also schon beim Schöpfungsprozess ein sehr wichtiger Aspekt des Spiels und in der Tat hat die *Mega-Man*-Serie auch einige der besten Musikstücke der NES- und Videospielgeschichte aufzuweisen, was man an den zahlreichen, zum Teil sehr hochwertigen Remixes erkennen kann (aber auch an jenen von Capcom selbst, siehe *Rockman Complete Works*). Nun wird auch klar, wieso eine weitere Figur der Reihe auf den Namen "Rush" hört. Auch Mega Mans Hund „Rush" (erster Auftritt in *Mega Man 3*) könnte eine Anspielung auf die gleichnamige Band sein, so wie „Eddie" auf Eddie Van Halen. Und dann gibt es noch den Vogel „Beat" sowie „Bass" und „Treble" in *Mega Man 7*. So viele Zufälle gibt es nicht – da muss ein Zusammenhang bestehen!

3. DIE COOLSTEN ROBOTERMEISTER

Mega-Man-Kenner haben sie alle besiegt. Gemeint sind die Robotermeister, von denen es im ersten Teil sechs und ab Teil 2 dann jeweils acht gab. Macht allein auf dem NES insgesamt 46 Blechganoven! Was Cut Man und Guts Man aus dem ersten Teil betrifft, gibt es in anderen *Mega-Man*-Spielen die häufigsten Referenzen und Wiederverwendungen. Die Kollegen vom NES Center hatten vor einiger Zeit eine Umfrage online gestellt, in der sie nach dem coolsten Gegner aus *Mega Man 2* fragten. Metal Man (siehe Bild) gewann überragend mit fast 31%! Des Weiteren fragte das NES Center auch nach dem besten *Mega-Man*-Spiel: Der zweite und dritte Teil teilten sich jeweils mit knapp 32% den ersten Platz – es gab nur zwei Stimmen Unterschied bei 730 Votings!

2. ALTERNATIV-TAUFE

Bevor Rockman alias Mega Man seinen Namen erhielt, kursierten für die Namensgebung die Ideen „Mighty Kid" und „Knuckle Kid". Capcom hätte natürlich nie gedacht, dass das Spiel ein Erfolg werden würde, weswegen anfänglich nur eine sehr geringe Stückzahl veröffentlicht wurde. Aber lasst uns überlegen: Knuckle Kid…? Woher kennen wir den Namen bloß? Ach, nee, andere Baustelle. Also weiter im Text.

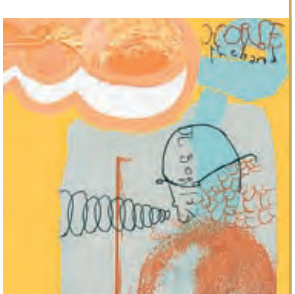
VOLLE RETRO-POWER BEIM NES CENTER

Diese Herren tragen die 8-Bit-Power in ihrem Blut!

Ihr wollt wissen, welcher NES-Klassiker sich auf der Virtual Console lohnt? Retro-Soundtracks hört ihr für euer Leben gern? Ihr verzweifelt gerade an Spiel XYZ und benötigt dringend Tipps und Tricks? Kein Problem, die Experten von www.nescenter.de haben auf ihrer erstklassig recherchierten Fansite alle Infos zusammengetragen, die sich 8-Bit-Zocker wünschen. NES Center ist auch Bestandteil der Fanseiten-Rubrik von www.n-zone.de. In Kooperation mit den Kollegen präsentieren wir euch auf dieser Doppelseite die besten Anekdoten zur *Mega-Man*-Serie. Viel Spaß!

4. CUT(S)MAN ROCKT!

Total verrückt: Die amerikanische Band "Horse the Band" mischt laute Hardcore-Rockmusik mit Synthie-Sounds und prägte so ein Genre, das sich heute Nintendocore nennt. Konsequenterweise sind viele Songs Reminiszenzen an alte Videospielfiguren, das Lied „Cutsman" (aus dem Debüt-Album *R. Borlax*) ist beispielsweise dem (fast) gleichnamigen Robotermeister Cut Man gewidmet und gilt als größter Hit der völlig durchgedrehten Jungs. Ob jedoch die Namensverschiedenheit auf starken Alkoholkonsum während der Aufnahme-Sessions oder auf die drohende Klage aufgrund der Namensgleichheit zurückzuführen ist, wagen wir nicht zu entscheiden.



5. DIE SPIELER HABEN DAS SAGEN!

Capcom handhabt es seit *Mega Man 2* so, dass die Fans Endgegner-Konzeptskizzen im Rahmen eines Wettbewerbs einschicken können. Unter allen Einsendungen werden dann die besten Ideen umgesetzt. Deswegen steht im Abspann auch immer bei der nochmaligen Vorstellung der Robotermeister jeweils der Name des ursprünglichen Zeichners dabei (hier bei uns gab's den Wettbewerb natürlich nie). Im Abspann von *Mega Man 8* wurden dabei erstmalig auch einige handgefertigten Zeichnungen eingefügt – sehr interessant, was dort teilweise vorgeschlagen wurde! Christian vom NES Center erinnert sich beispielsweise an eine Art „TV Man", der aussieht wie ein Fernsehapparat. Die Gegner aus dem ersten Teil wurden dagegen alle von Keiji Inafune, dem Schöpfer von *Mega Man*, kreiert.

CAPCOM®

6. VERHUNZTES COVER

Brechreiz! Wer sich das US-Cover vom ersten *Mega-Man*-Teil ansieht, der erkennt auf den ersten Blick: Das Motiv wurde wohl unter extremem Zeitdruck quasi über Nacht erstellt! Ist euch außerdem aufgefallen, dass das Bild nur sehr wenig mit dem tatsächlichen Mega Man gemein hat? Das europäische Cover war da schon wesentlich akkurater, wenn auch wie das US-Vorbild „verwestlicht". Aber bildet euch selbst eine Meinung!

7. RENDEZVOUS MIT DEM MEISTER

Eine Anekdote von NES-Center-Redakteur Christian: „Auf der GC 2005 hatte ich die Ehre, Keiji Inafune zu treffen, und bat ihn nach kurzem Smalltalk um ein Autogramm auf meinem *Mega-Man 1*-NES-Modul, über welches er sich angesichts des verwestlichten Covers förmlich kaputt lachte. Aber gefreut hat er sich trotzdem riesig, schon alleine, weil er auf diese Weise das Motiv zu Gesicht bekam. Rechts seht ihr ein Bild von mir, das danach entstanden ist. Übrigens noch ein Fan-Fakt für diese N-ZONE: Inafunes persönlicher Lieblingsgegner ist Elec Man."

8. WOMIT SOLL ICH ANFANGEN?

Dieses *Mega-Man*-Special hat euch neugierig gemacht? Dann ab an den NES oder in den Wii-Shop-Kanal! Aber welcher Teil ist eigentlich der Beste und womit soll man beginnen? NES-Center-Experte Stefan Bee meint: „Als begeisterter Besitzer von *Mega Man 3* kannte ich das Gameplay zwar schon, nichtsdestotrotz hat mich auch der zweite Teil vor den Bildschirm gefesselt. Nach *Mega Man 3* ist dieses Spiel in meinen Augen der bis heute beste *Mega-Man*-Teil." – Und Christoph von der N-ZONE fügt hinzu: „Wer nur auf der Virtual Console zockt, muss sich *Mega Man 2* laden. Das Ding ist Pflicht!"

PRESS START!

TEXT
Christoph Kraus

LAYOUT
David Mola

BILDER
Activision,
Vivendi Games

SPIELEGIGANT AUF WACHSTUMSKURS

Crash Bandicoot und Kollegen bekommen ein neues Zuhause bei Activision. Doch was bedeutet das für uns Spieler?

Die Sensationsmeldung in Branchenkreisen: Activision, unter anderem bekannt durch die Serien *Guitar Hero*, *Tony Hawk's* und *Call of Duty*, verleibt sich die Marken *Crash Bandicoot*, *Spyro*, *Ice Age* und *Prototype* (PS3- und Xbox-360 -exklusiv) ein. Außerdem gehört ein bislang geheimes Projekt zum Umfang des Publisher-wechsel-dich-Pakets. Der Franchise-Clou ist eine Folge der Fusion zwischen Activision und der Spielesparte von Vivendi Games, Blizzard. Die Schlagzeile hat allerdings einen ganz entscheidenden Nachteil für uns Spieler: Viele Spiele könnten unter den Tisch fallen, darunter das Wii- und DS-Actionspiel *Ghostbusters* sowie *50 Cent: Blood in the Sand*, *WET* und *Brütal Legend* für Xbox 360 und PlayStation 3. Sämtliche PR-Aktionen zu den betroffenen Spielen wurden eingestellt, was unter anderem auch zum vorzeitigen Stopp des N-ZONE-Entwicklertagebuchs führte.

UND DIE FOLGEN?

Was das alles für die Fans bedeutet, lässt sich leicht zusammenfassen: Wir gehen davon aus, dass die nicht übernommenen Produktionen, also auch *Ghostbusters*, fertig entwickelt und dann von einem anderen Hersteller vertrieben werden. Solche Deals sind in der Videospielbranche üblich – so wurde im Jahr 2001 auch schon *Conker's Bad Fur Day* von THQ in die europäischen Läden gebracht, weil Nintendo aufgrund des Schmuddel-Humors einen Image-Schaden befürchtete. Die Serien *Crash Bandicoot*, *Spyro* und *Ice Age* passen außerdem hervorragend ins Activision-Line-up, weil man im Segment der Kinderspiele noch nicht perfekt positioniert war. Crash und Co. sind also eine gute Ergänzung zu den DreamWorks-Lizenzprodukten wie *Kung Fu Panda*, *Madagascar* oder *Shrek*. Der große Gewinner dürften auch die Studios Radical Entertainment (Vancoucer, Kanda) und High Moon (San Diego County, Kalifornien) sein: Activision hat angekündigt, die Entwicklerteams neu zu strukturieren, somit werden künftige Projekte auch weiterhin an diese Studios vergeben. Alles andere als rosig schaut es dagegen bei Massive Entertainment (Malmö, Schweden) und den Swordfish Studios (Birmingham, UK) aus. Beide Studios arbeiteten an Spielen, an denen Activision nicht festhalten möchte. Wir vermuten: Die fähigsten Talente werden zu Activisions eigenen Studios abwandern, der Rest könnte um seinen Job bangen müssen. Was die Redaktion und die User zum Mega-Deal der Spielebranche sagen, lest ihr in den Extrakästen auf dieser Doppelseite.

ÜBERNOMMEN Glück gehabt: Crash Bandicoot wechselt von Vivendi Games zu Activision.

DIE MEINUNG

THOMAS EDER:
Aus betriebswirtschaftlicher Sicht ist der Schritt von Activision sicherlich sinnvoll – im ersten Moment bin ich dennoch etwas erschrocken, als ich von dieser Entwicklung erfuhr. Doch bezweifle ich, dass wir nun gänzlich auf vielversprechnde Titel wie etwa *Ghostbusters* verzichten müssen. Irgendein Publisher wird sich für die wichtigeren Titel hoffentlich finden und das Einzige, was sich dann für uns Spieler ändern wird, ist das Logo des Publishers auf der fertigen Spielehülle. Und damit können wir Zocker wahrscheinlich ganz gut leben. Oder macht ihr eure Kaufentscheidungen vom Publisher eines Spiels abhängig? Ich jedenfalls nicht.

DIE MEINUNG

CHRISTOPH KRAUS:
Die Expansion des Activision-Line-ups ist clever, schließlich bereichern *Crash Bandicoot*, *Spyro* und *Ice Age* das Angebot des Spielegiganten. Dass man am HD-Titel *Prototype* festhält, war ebenfalls ein guter Schachzug, da bereits hohe Summen in Entwicklung, Marketing und PR gesteckt wurden. Andere Spiele werden fallen gelassen, darunter auch der Wii- und DS-Geisterzock *Ghostbusters*. War das zu erwarten? Ja, denn auch Activision hat nur begrenzte Vertriebskapazitäten. Hätte man noch mehr Titel behalten wollen, hätte man von anderen Spielen das Budget abzwacken müssen. Insofern war die Entscheidung richtig – jedenfalls aus Sicht von Activision.

DIE MEINUNG

SEBASTIAN STANGE:
Keine Panik! Die Spiele werden schon erscheinen. *Brütal Legend* beispielsweise ist in sicheren Händen – falls man dem Entwicklerblog Glauben schenkt, denn dort findet sich seit Neuestem eine versteckte Botschaft. Schaut einfach mal hier rein und haltet die Maus eine Weile übers Bild. Es erscheint der Satz: „*Brütal Legend* is fine." So wird es auch den anderen Projekten gehen. Schließlich sind die Spiele allesamt weit fortgeschritten und dürften finanziell sicherlich für einige Publisher interessant sein. Schau euch *The Conduit* für Wii an! Das Spiel ist fast fertig und hat immer noch keinen Publisher. Soooo schlimm ist das also alles nicht für die Entwickler-Teams. Sie haben halt momentan nur das Problem, schnellstmöglich einen neuen Publisher und damit Geldgeber zu finden. Bei *Ghostbusters* und *Brütal Legend* sicher ein Kinderspiel. Einzig um *WET* mache ich mir ein wenig Sorgen. Aber schau' mer mal!

ARBEITSSUCHEND Die PS3- und Xbox-Marken WET, Brütal Legend, Chronicles of Riddick und 50 Cent liegen vorerst auf Eis (im Bild: WET).

ARBEITSSUCHEND Auch die Ghostbusters sind vorerst erwerbslos. Aber die Chancen auf eine Übernahme stehen gut.

DIE MEINUNG

SEBASTIAN BILLMEIER:
Das ist ein harter Schlag für die Fans! Dass man derart viele Spiele erst einmal kurzfristig auf Eis legt, ist nicht gerade ermunternd. Vor allem weil einige richtig große Titel darunter sind! Jetzt kann man nur die Daumen drücken: Sollten nämlich die Titel verkauft werden, besteht die Gefahr, dass das Endprodukt ganz anders aussehen wird als eigentlich geplant. Und das wäre bei Spielen wie *Ghostbusters* ja wirklich schade. Mein Aufruf an die zuständigen Personen: Macht so was nicht und denkt an die Fans!

ÜBERNOMMEN Ice Age passt ebenfalls gut ins Line-up des Spielegiganten. Ciao, Vivendi!

VIDEOGAMES ZONE.de DAS SAGEN DIE FANS

Stimmen aus der Community von www.n-zone.de zum Activision-Franchise-Coup:

fd-79: „Mensch, wie habe ich mich damals darüber gefreut! Vivendi und Activision gehen gemeinsame Wege und schließen sich zu Activision Blizzard zusammen. Der Branchenriese EA bekam demnach ernsthafte Konkurrenz, blickte man ins jeweilige Portfolio der beiden. Namhafte Titel wie *Crash Bandicoot* und *Spyro* gesellten sich nun zu Activisions Krachern hinzu. Doch wie in den letzten Tagen bekannt wurde, ist nicht alles Gold, was glänzt, und Activision vertreibt lediglich noch fünf der zahlreichen von Vivendi Games stammenden Titel. Die oben genannten *Crash* und *Spyro* befinden sich zwar unter diesen, was geschieht aber mit *Brütal Legend*, *50 Cent*, *Riddick*, *Leisure Suit Larry* und vor allem mit den groß angekündigten *Ghostbusters*? Immerhin bezogen schon einmal die Entwickler des Geisterjäger-Spiels Sierra dazu Stellung und bestätigten, dass man die Entwicklung nicht unterbrechen werde. Ich finde es schade, dass sich Activision für diesen Schritt entschieden hat – und bis heute nicht ganz nachvollziehbar, blieben uns doch die Gründe dafür bisher vorenthalten. Außerdem befanden sich auch noch einige Titel für XBLA in Entwicklung, welches zurzeit mit Ankündigungen wie *Banjo-Kazooie*, *Portal 2* und *Geometry Wars 2* einen zweiten Frühling erlebt. Was Activision auch zu diesem Schritt gedrängt hat, ich hoffe doch, sie verteilen ihre Prioritäten nicht auch noch in Richtung Casual-Sparte!"

player03: „Geht's noch, Activison? *Ice Age*, *Spyro the Dragon*? Was für geniale Spiele … Habt ihr super gemacht. Wer braucht schon *Ghostbusters*, *WET*, *Brütal Legend*? Genau: niemand. Haha. Wie ich mich auf *Ice Age* und auf diesen Spyro-Drachen freue. Das einzig Positive ist, dass noch *Prototype* kommt."

ÜBERNOMMEN Auch Spyro bekommt einen neuen Arbeitgeber. Willkommen bei Activision!

SUPER SMASH BROS. BRAWL

Wii Easter-Egg: Snake verspottet seine Gegner auf sehr amüsante Weise!

Unser Leser Andi Hammerl hat einen coolen Trick in Nintendos VIP-Klopfer gefunden: „Benutzt Snake im Trainingsmodus, sucht euch als Gegner einen Charakter aus, über den ihr etwas erfahren wollt, wählt den Shadow-Moses-Level und drückt bei Kampfbeginn so schnell wie möglich hintereinander Steuerkreuz unten (also verspotten). Snake kontaktiert dann entweder Roy Campbell, Otacon oder Mei Ling, die mit Snake über den jeweiligen Gegner reden. Jeder Charakter hat sein eigenes Gespräch, sogar wenn Snake gegen Snake kämpft! Besonders seltsam ist es übrigens, wenn man als Gegner Luigi wählt." – Wir bedanken uns ganz herzlich für den Tipp und haben's ausprobiert. Es lohnt sich! Einige lustige Ausschnitte zeigen wir auf der DVD.

N-ZONE
VIDEO AUF DVD

GUITAR GRIPS ZUM AUSDRUCKEN

Exklusiv für Abonnenten und N-ZONE-Premium-Leser! Ihr könnt nicht genug von *Guitar Hero On Tour* bekommen? In Zusammenarbeit mit Activision haben wir zwei Guitar-Grip-Stickermotive zum Ausdrucken auf die DVD gepackt. Viel Spaß!

GUITAR HERO ON TOUR

DS Neuer Gitarren-Look gefällig? Nichts leichter als das!

NEUE GITARREN-LACKIERUNGEN

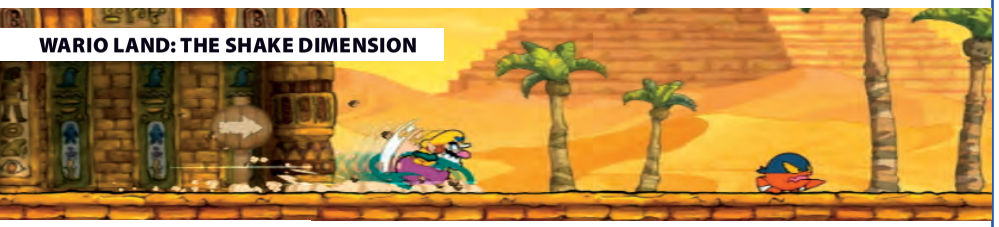
LACKIERUNG	SO SCHALTET IHR SIE IM SHOP FREI
X-Plorer	Meistert mindestens einen Song auf Einfach mit fünf Sternen.
Firebird	Meistert mindestens einen Song auf Mittel mit fünf Sternen.
Moderne	Meistert alle Songs auf Einfach mit fünf Sternen.
ES-335	Meistert alle Songs auf Mittel mit fünf Sternen.
Les Paul Double Cutaway	Meistert alle Songs auf Schwierig mit fünf Sternen.
Synapse	Meistert alle Songs auf Experte mit fünf Sternen.
Vanguard	Spielt alle Songs auf Experte durch.

NEUE GITARREN

GITARRE	SO SCHALTET IHR SIE IM SHOP FREI
Vanguard	Meistert mindestens einen Song auf Experte mit fünf Sternen.
ES-335	Meistert alle Songs einer CD auf Mittel mit fünf Sternen.
Moderne	Meistert alle Songs einer CD auf Einfach mit fünf Sternen.
Synapse	Meistert alle Songs einer CD auf Experte mit fünf Sternen.
Les Paul Double Cutaway	Spielt alle Songs auf Schwierig durch.

DVD VIDEO **ABSPIELBAR AUF PS3, PS2, XBOX, XBOX 360, PCS MIT DVD-DRIVE, DVD-PLAYERN**

WARIO LAND: THE SHAKE DIMENSION



DE BLOB

FIRE EMBLEM DS

FINAL FANTASY IV

THEMA DES MONATS
Wario Land: The Shake Dimension (Import) (Wii)

VORSCHAU
Age of Empires: Mythologies (DS)
Fire Emblem (DS)
Lock's Quest – Hüter der Welt (DS)
Samba de Amigo (Wii)
Sonic Chronicles (DS)

TEST
Bangai-O Spirits (DS)
de Blob (Wii)
Die Chroniken von Narnia: Prinz Kaspian (Wii)
Dinosaur King (DS)
Final Fantasy IV (DS)
Opoona (Wii)
Sid Meier's Civilization Revolution (DS)
Space Invaders Extreme (DS)
Summer Athletics (Wii)
Viva Piñata: Pocket Paradise (DS)

BONUS
de Blob (Handbuch)
Guitar Hero World Tour (Xbox-360-Präsentation)
Leservideo: Shoppen im Nintendo World Store
Leservideo: Zelda: Destiny of Hyrule (Making-of)
Leservideo: Zelda: Destiny of Hyrule (Trailer)
Power-Prügler für VC
Star Wars: The Clone Wars (Making-of)
Super Smash Bros. Brawl: Solid Snake in Action
Tomb Raider Underworld (Entwicklertagebuch)

SPIELE-TRAILER
Crash: Herrscher der Mutanten
LEGO Batman
Marvel Ultimate Alliance 2 – Fusion
MySims Kingdom
Prince of Persia: The Fallen King
Rayman Raving Rabbids TV Party
Sam & Max: Season One
Shaun White Showboarding
Sim City Creator
Sonic Chronicles
Spider-Man: Web of Shadows
Super Mario Stadium: Family Baseball

MIT GUITAR GRIPS ZUM AUSDRUCKEN!

NICHT ZUM WEITERVERKAUF! NOT FOR RE-SALE!
Auf dieser DVD befinden sich redaktionelle Beiträge von N-ZONE.

www.n-zone.de
Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: redaktion@n-zone.de

© 2008 COMPUTEC MEDIA
All rights reserved.
Alle genannten Warenzeichen und Marken gehören ihren jeweiligen Eigentümern.

Die Ausstattung und das Programm (Bild und Ton) auf diesem Datenträger sind urheberrechtlich geschützt.
Der Besitz des Datenträgers berechtigt ausschließlich zur Vorführung im privaten Bereich für nichtgewerbliche Zwecke.
Jede andere Benutzung, wie z. B. öffentliche Auf- oder Vorführung, Sendung und Vervielfältigung jeglicher Art, ist untersagt.

N-ZONE

AUSGABE 10/2008

WARIO LAND: THE SHAKE DIMENSION | DE BLOB | FINAL FANTASY IV DS

DVD VIDEO

DAS UNABHÄNGIGE DVD-MAGAZIN FÜR NINTENDO-SYSTEME

N-ZONE

12
Freigegeben ab zwölf Jahren gemäß § 14 JuSchG
usk

WARIO LAND: THE SHAKE DIMENSION

Wir haben uns die japanische Version gekrallt!

Plus-Abonnenten finden hier das Cover unserer DVD zum Ausschneiden

DVD-COVER

COMPUTEC MEDIA

www.wii-player-mag.de

Spiel mit!

Die ganze Spielewelt von Nintendo in einem Magazin: Wii Player – Das Magazin

- Alles über DS und Wii
- Alles über die neuesten Spiele
- Alles über den großen Spielspaß
- Alles für Dich

Nur 3,90 €
Jetzt neu am Kiosk!

Spielerisch · Unterhaltsam · Übersichtlich

Ihr bestimmt, wie das Magazin künftig aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen! Unter allen Einsendern werden fünf Nintendo-Wii-Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

1. Wie alt bist du? ____ Jahre

2. Welche Systemhardware besitzt du oder willst du kaufen?

	Habe ich	Will ich kaufen	Berichte erwünscht
Microsoft Xbox	❑	❑	❑
Microsoft Xbox 360 Arcade	❑	❑	❑
Microsoft Xbox 360 Premium/Elite	❑	❑	❑
Sony PlayStation/PSone	❑	❑	❑
Sony PlayStation 2	❑	❑	❑
Sony PSP	❑	❑	❑
Sony PlayStation 3 (40 GByte)	❑	❑	❑
Sony PlayStation 3 (60 GByte)	❑	❑	❑
Nintendo GameCube	❑	❑	❑
Game Boy Advance (SP)	❑	❑	❑
Nintendo DS	❑	❑	❑
Nintendo DS Lite	❑	❑	❑
Nintendo Wii	❑	❑	❑
DVD-Player	❑	❑	❑
Handy	❑	❑	❑
PC	❑	❑	❑

3. Welche Spiele und DVD-Filme gedenkst du in nächster Zeit zu kaufen?

Spiele	System	DVD-Filme

4. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gern mehr, genauso viel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Vorschau: House of the Dead (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: FIFA 09 (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Sonic Unleashed (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Sonic Chronicles (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Fire Emblem DS (DS)	___	❑	❑	❑
Test: de Blob (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Wario Land: The Shake … (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Soulcalibur Legends (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Opoona (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Final Fantasy IV (DS)	___	❑	❑	❑
Test: Viva Piñata (DS)	___	❑	❑	❑
Test: Dinosaur King (DS)	___	❑	❑	❑
Hardware	___	❑	❑	❑
Reportage: Jetzt reicht's! Die Nachlese	___	❑	❑	❑
Reportage: Die 10 …	___	❑	❑	❑
Reportage: Retro-Helden hautnah	___	❑	❑	❑

5. Wie nutzt du die N-ZONE-DVD?

❑ Kann sie leider nicht nutzen
❑ Verwende normalen DVD-Player
❑ Ich sehe sie mir bei Freunden an.
❑ Spiele sie auf einer Konsole ab
❑ Nutze PC mit DVD-Laufwerk

6. Welche Schulnote erhält die DVD? Welche Noten erhalten die einzelnen Rubriken?

Schulnote gesamt: _____ Thema des Monats: _____
Vorschau: _____ Test: _____
Bonus: _____ Spiel-Trailer: _____

7. Welche Schulnoten erhalten folgende DVD-Themen? Hättest du gern mehr, genauso viel oder weniger davon gesehen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Thema des Monats: Wario Land (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Samba de Amigo (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Fire Emblem (DS)	___	❑	❑	❑
Test: de Blob (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Opoona (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Summer Athletics (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Final Fantasy IV (DS)	___	❑	❑	❑
Test: Viva Piñata (DS)	___	❑	❑	❑
Test: Space Invaders Extreme (DS)	___	❑	❑	❑
Bonus: Leservideo: Nintendo World Store	___	❑	❑	❑
Bonus: Power-Prügler für VC	___	❑	❑	❑

8. Wie gern hängst du dir Poster auf?

❑ Sehr gern! Ich kann gar nicht genug Spielehelden in meinem Zimmer haben.
❑ Gar nicht, denn dafür bin ich zu alt.
❑ Nur wenn folgende Motive abgebildet sind:

_____

9. Wie hat dir unser Sonderheft zu *Super Smash Bros. Brawl* gefallen?

❑ Sehr gut, als Smash-Bros.-Fan habe ich es regelrecht verschlungen.
❑ Eher weniger gut, ich war mit den N-ZONE-Artikeln schon bestens bedient.
❑ Ich habe es leider nirgendwo im Zeitschriftenhandel gefunden.
Sonstige Anmerkungen: _____

10. Welche Eigenschaften treffen auf die N-ZONE zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	❑	❑	❑
Kritisch	❑	❑	❑
Informativ	❑	❑	❑
Aktuell	❑	❑	❑
Übersichtlich	❑	❑	❑
Optisch ansprechend	❑	❑	❑
Ist das Geld wert	❑	❑	❑

11. Das Heft erhält folgende Schulnoten:

Text ____ Layout ____ Titelseite ____ Gesamtnote ____

12. Folgende Rubriken interessieren mich:

❑ News ❑ Reportagen ❑ Vorschau ❑ Tests
❑ Tipps ❑ Hardware & Zubehör

13. Kaufst du die nächste N-ZONE? ❑ Ja ❑ Nein ❑ Bin Abonnent

14. Ich kaufe die N-ZONE etwa _____ Mal pro Jahr.

15. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

_____

16. Was hat dir allgemein an der N-ZONE gefallen?

_____

17. Was hat dir an der N-ZONE weniger gefallen?

_____

18. Lesercharts: Welche drei Spiele für Wii, GameCube, DS und Game Boy gefallen dir im Augenblick am besten? Du solltest sie bereits mehrmals gespielt haben!

	Spiel	System
1.		
2.		
3.		

19. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Spiele für Wii, GameCube, DS oder Game Boy wünschst du dir am meisten?

	Spiel	System
1.		
2.		
3.		

5 Nintendo-Wii-Spiele zu gewinnen!

Unter allen Einsendern verlosen wir fünf Spiele für Nintendo Wii.

Der Rechtsweg ist natürlich wie immer ausgeschlossen.

Name, Vorname: _____
Straße: _____
Wohnort: _____
Telefonnummer: _____

Schicke die Seite (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
Computec Media AG, Redaktion N-ZONE,
Kennwort: N-ZONE-Zeugnis 10, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Angaben und Adresse werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander archiviert.

DIE HIGHLIGHTS BEI VIDEOGAMES ZONE.de

VOLLE 8-BIT-POWER VORAUS: DAS MEGA-MAN-SPECIAL
Mit Mega Man ballerte sich einer der erfolgreichsten Serienhelden auf das Nintendo Entertainment System. Wir werfen kurz vor dem Release von Mega Man 9 für WiiWare einen Blick auf die Teile 1 bis 6.
Suchbegriff: „8-bit-revival" (Special)

MEGA-MARIO-MADNESS! - DIE HÄRTESTEN LEVELS AUS SUPER MARIO
Ihr kennt alle Mario-Levels auswendig? Das ist nun vorbei! Wir haben mega-bockschwere Levels aus Super Mario Bros. und Super Mario World als Video auf Lager!
Suchbegriff: „Mario madness" (Special)

MEGA-LOL: SO KÖNNTE GTA AUF DER Wii AUSSEHEN!
Total verrückt: Wir haben „geheime" Konzeptskizzen von Grand Theft Auto IV für die Wii für euch aufgetrieben. Glaubt ihr nicht? Denkste! Aber Warnung: Alle Bilder sind mit Vorsicht zu genießen!
Suchbegriff: „gta wii" (Bildergalerie)

MITMACHEN UND GEWINNEN!

CHARTS

Gewinnt drei Spiele nach Wahl:
Um an dieser Verlosung teilzunehmen, nennt uns einfach eure derzeitigen Lieblingsspiele oder euren am sehnsüchtigsten erwarteten Titel: Für die Most-Wanted-Charts: Sendet uns eine SMS mit dem Kennwort „NZ MW Nummer eures Favoriten" (Beispiel: Schreibt „NZ MW 03" und wählt somit *Skate it.* zu eurem Most-Wanted-Titel Nr. 1). Für die Leser-Charts: Sendet uns eine SMS mit dem Kennwort „NZ LC Nummer eures Favoriten" (Beispiel: Schreibt „NZ LC 11", wenn *Advance Wars: Dark Conflict* euer absoluter Lieblingstitel ist).

GEWINNSPIELE

Teilnahme per SMS:
Um an Gewinnspielen teilzunehmen, schickt eine SMS mit folgendem Text an unten stehende Nummer: „NZ Gewinnspielnummer, Lösung (sofern notwendig), eure Adresse". Beispielsweise „NZ 42, Mainzelmännchen, Max Mustermann, Musterstraße 123, 98765 Musterstadt".

Teilnahme per Postkarte:
Um an Gewinnspielen teilzunehmen, schickt eine Postkarte mit eurem Absender, der Gewinnspiel-Nummer und der Lösung (sofern notwendig) an:
N-ZONE, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth
Einsendeschluss: 30. September 2008

MEINUNG/FRAGE PER SMS

Ihr habt eine kurze Frage oder wollt etwas zu einem Thema sagen? Dann sendet uns einfach eine SMS mit max. 160 Zeichen. Die interessantesten Einsendungen drucken wir in der nächsten Ausgabe ab. Vergesst nicht, euren Namen und euren Wohnort am Schluss zu nennen. Sendet einfach eine SMS mit dem Text: „NZ eure Meinung euer Name euer Wohnort" (Beispiel: „NZ Welche Bedeutung steckt hinter dem Namen Wii? Markus Müller Bonn") an unten stehende Nummer.

MOST WANTED

01. Rayman Raving R. TV-Party	Wii
02. Guitar Hero World Tour	Wii
03. Skate it.	Wii
04. Viva Piñata: Pocket Paradise	DS
05. Overlord	Wii
06. Prince of Persia	DS
07. Brothers in Arms: Road to H.	Wii
08. Spore	DS
09. Castlevania	Wii
10. Fire Emblem DS	DS
11. Guitar Hero On Tour II	Wii
12. Fire Emblem: Goddess of D.	Wii
13. Prince of Persia	DS
14. Samba de Amigo	Wii
15. Pikmin 3	Wii
16. Disaster: Day of Crisis	Wii
17. Ghostbusters	Wii
18. Sonic Chronicles	DS
19. Deadly Creatures	Wii
20. De Blob	Wii
21. Soul Calibur Legends	Wii
22. Lego Batman	Wii
23. Call of Duty: World at War	Wii
24. Skate it.	DS
25. Wario Land Shake	Wii
26. Dewy's Adventure	Wii
27. Ferrari Challenge	Wii
28. Lego Batman	Wii
29. Battle of the Bands	Wii
30. Star Wars: The Force …	Wii
31. Pokémon Farm	Wii
32. Sam & Max: Season One	Wii
33. Wii Music	Wii
34. Spectrobes 2	DS
35. Trauma Center: New Blood	Wii
36. MySims Kingdom	Wii
37. Pokémon Mystery Dungeon	DS
38. Star Wars: The Force Unl.	DS
39. Mario Super Sluggers	Wii
40. Shaun White Snowboarding	Wii

LESERCHARTS

01. Super Mario Galaxy	Wii
02. Castlevania: Portrait of Ruin	DS
03. Mario Kart Wii	Wii
04. Wii Sports	Wii
05. Wii Play	Wii
06. Zelda: Twilight Princess	Wii
07. Super Smash Bros. Brawl	Wii
08. Mario Strikers Charged	Wii
09. Pro Evolution Soccer 2008	Wii
10. Hotel Dusk: Room 215	DS
11. Advance Wars: Dark Conflict	DS
12. Rayman Raving Rabbids 2	Wii
13. Mario & Sonic bei den O. …	Wii
14. Pokémon Battle Revolution	Wii
15. Sega Superstars Tennis	Wii
16. Mario & Luigi: Partners in …	DS
17. Mario Kart DS	DS
18. Need for Speed Pro Street	Wii
19. Wii Fit	Wii
20. Guitar Hero on Tour	DS
21. Zack & Wiki	Wii
22. Metroid Prime 3	Wii
23. Metroid Prime Hunters	DS
24. Bully: Die Ehrenrunde	Wii
25. New Super Mario Bros.	DS
26. We Love Golf	Wii
27. Race Driver GRID	DS
28. Advance Wars: Dark Conflict	DS
29. Nintendogs	DS
30. The World Ends With You	DS
31. Smackdown! vs. Raw 2008	Wii
32. Dragon Quest Swords	Wii
33. Super Mario 64 DS	DS
34. Assassin's Creed	DS
35. Guitar Hero Aerosmith	Wii
36. New Int. Track & Field	DS
37. Okami	Wii
38. Lego Indiana Jones	Wii
39. Dragon Quest Monsters: J.	DS
40. Harvest Moon: Magical M.	Wii

D: 82 098; € 0,49/SMS alle Netze (inkl. VF-D2-Anteil € 0,12/SMS) CH: 9292; sfr 0,70/SMS A: 0900 700 800; € 0,50/SMS

N-ZONE

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Vorstand Johannes Sevket Gözalan (Vorsitzender)
Rainer Rosenbusch

Objektleiter Konsolenmagazine Florian Brich
Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.) Thomas Eder, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion Christoph Kraus, Stefanie Schetter (Ltg. DVD), Sebastian Stange
Mitarbeiter dieser Ausgabe Maik Koch, Sebastian Billmeier, David Martin, Timo Klein, Benjamin Becker, Timo Pape, Thomas Wielke, Christian Gottschalk
Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Birgit Bauer, Cornelia Lutz, Heidi Schmidt, Claudia Brose
Community Manager Marc Brehme
Layout David Mola (Ltg.)
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung David Mola
CD, DVD, Video Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Armando Murolo, Daniel Kunoth, Irina Hutzler, Michael Neubig, Jasmin Sen, Christine Rockenfeller, Michael Schraut, Christine Alt
Commercial Director Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Anke Moldenhauer (Ltg.), Jeanette Haag, Basak Uyan
Produktionsleitung Martin Closmann, Jörg Gleichmar

www.n-zone.de
Redaktion Sascha Pilling, David Martin, Maik Koch
Projektleitung & Konzeption Justin Stolzenberg (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung Marc Polatschek, Stefan Ziegler
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Werbeverkaufsleiter
Gunnar Obermeier,
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift.

Anzeigenberatung Print:
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Brigitta Asmus: Tel.: +49 911 2872-253; brigitta.asmus@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Ronny Münstermann: Tel.: +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Judith Gratias: Tel.: +49 911 2872-258; judith.gratias@computec.de
Gregor Hansen: Tel: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de

Anzeigenberatung Online:
InteractiveMedia CCSP GmbH
T-Online-Allee 1
64295 Darmstadt
Telefon: +49 (6151) / 5002-100
Fax: +49 (6151) / 5002-101
Mail: info@interactivemedia.net

Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 21 vom 01.01.2008

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.n-zone.de
Postadresse:
COMPUTEC MEDIA AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: Normal-Abonnement € 39,50 / Plus-Abonnement € 54,70
Österreich: Normal-Abonnement € 47,- / Plus-Abonnement € 62,20
Ausland: Normal-Abonnement € 51,50 / Plus-Abonnement € 66,70

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS MEDIA SERVICES, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

COMPUTEC MEDIA haftet nicht für Schäden gleich welcher Art, die sich aus dem Gebrauch einer beigelegten DVD ergeben. Die Benutzung der DVDs erfolgt auf eigene Gefahr.

Einsendungen Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, Wii PLAYER, X3, KIDS ZONE, BUFFED, KIDS GAMER, GAMES AKTUELL, PLAY³, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY, MAXIM.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CKM, VOYAGE, PLAYBOY.
Ungarn: JOY, SHAPE, FITT MAMA, CELEBRITY, CKM, PLAYBOY, ÉVA, DESIGN ROOM.
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO

DIE KOLUMNE

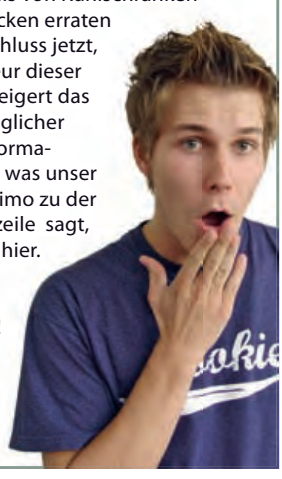
Reich werden – leicht gemacht!

Ich finde es total spannend, Wii-Ramschware zu analysieren. Worauf kommt's eigentlich beim Verpackungs-Design an? Klare Sache: Da muss groß und dick vermerkt sein, dass man mit der Wii-FB total super arg viel Spaß haben kann. So was wie „Die Fernbedienung ist deine Schöpfkelle!" kommt beispielsweise immer gut an. Und wenn das Spiel dann auch nicht so gut aussieht, nimmt man einfach ein paar gezeichnete Bildchen, die der Grafiker in der Mittagspause gekritzelt hat. Denn der typische Gelegenheitsspieler kann ja ohnehin nicht zwischen Spiel- und Fake-Grafik unterscheiden. Genauso wichtig im Händlerregal: Aufmerksamkeit erzeugen! Das schafft man zwar auch, indem man Zitate aus Spielemagazinen draufpackt – aber gute Bewertungen bekommen diese Ramschspiele ja erst gar nicht. Also behilft man sich mit sogenannten Testimonials. Das sind Menschen, die Geld dafür bekommen, wenn sie sagen „Ich finde [Spiel XYZ] ganz toll", wobei der Spieletitel kurz vor dem Interview heimlich auf den Oberarm gekritzelt wurde. Und, ach ja, deutsche Namen liegen voll im Trend. Im Idealfall hätten wir dann also ein Produkt namens „David Hasselhoff präsentiert: Meine Minibar – Der Klügere kippt nach" exklusiv für Wii. Zack, noch ein schickes Foto aufs Cover, ein bisschen Promotion in einer Zeitschrift für Genusskultur gemacht und der Käse ist gegessen! Lust, auf diese Art und Weise reich zu werden? Gern geschehen!

KURIOSES AUS DER VIDEOSPIELBRANCHE

Au weia: „Der Preis ist heiß" kommt für Wii und DS!

Man nehme zwei Schwiegermutter-Lieblinge als Moderatoren-Duo, einen enthusiastischen Off-Sprecher, eine Wagenladung voller toller Produkte, die eigentlich niemand braucht, und karre einen ganzen Bus voller Kaffeefahrt-Teilnehmer ins Fernsehstudio. Fertig ist *Der Preis ist heiß*! Die TV-Show lief bis in die späten Neunziger mehr oder weniger erfolgreich im Frühprogramm von RTL. Walter Freiwald und Harry Wijnvoord sind sogar heute noch dick im Teleshopping-Geschäft tätig. Was das mit dieser Rubrik zu tun hat? *Der Preis ist heiß* kommt zurück – und zwar für Wii und DS! Ubisoft verspricht Spielmodi für bis zu vier Spieler, darunter das „Nicht unterbieten!"-Spiel, in dem die Teilnehmer den Preis von Kühlschränken und Heizdecken erraten mussten. Schluss jetzt, der Redakteur dieser Zeilen verweigert das Verfassen jeglicher weiterer Informationen! Und was unser Praktikant Timo zu der Top-Schlagzeile sagt, das seht ihr hier. Er hat halt einfach Geschmack!



DAMALS

Der Zoom des Monats: Das stand vor fünf Jahren in der N-ZONE.

len Kulissen
las Erfolgsgeheimnis von XIII.
„Das Online-Konzept des GameCube ist schwach!"

Im Exklusiv-Interview zum GameCube-Shooter *XIII* haben die Entwickler ganz offen und ehrlich geantwortet: „Das Online-Konzept des GameCube ist schwach!". Was damals bei den Fans für heftige Tumulte sorgte, ist aus heutiger Sicht völlig wahr. Schließlich gab es neben den drei Episoden von *Phantasy Star Online* kein einziges weiteres Online-Spiel in Europa. Selbst *Mario Kart: Double Dash!!* und *Animal Crossing* konnten nur offline gezockt werden. Lustig auch: Damals bestand der Cheat-Teil der N-ZONE noch aus vier Seiten – heute packen wir die besten Tricks komprimiert auf eine Seite, denn kaum ein Spiel bietet noch herkömmliche Schummelcodes. Highlights im Heft: Der weltweit erste Test zu *Star Wars: Rebel Strike* (91%) und der Japan-Test zu *Tales of Symphonia* (89%). Wann trifft eigentlich endlich die Wii-Version hier in der N-ZONE-Redaktion ein?

WAS WIRD GESPIELT BEI...

SEBASTIAN WEIDENBECK

Sebastian Weidenbeck ist Community Manager bei der Sega Germany GmbH in München. Er betreut derzeit unter anderem das Wii-Spaß-Spektakel *Samba de Amigo*.

Was spielst du im Augenblick?
Im Augenblick spiele ich wie verrückt *Samba de Amigo* und *Sonic Unleashed*.

Was gefällt dir an diesen Spielen?
Beide sind tolle Fortsetzungen bekannter Titel – besonders das neue Sonic-Gameplay in 2.5-D hat es mir angetan. Und rasseln macht sowieso immer Laune – schau dir mal Kleinkinder an, die können davon auch gar nicht genug bekommen.

Welche drei Nintendo-Spiele sind deine All-Time-Favourites und warum?
Das wären dann wohl *Rescue* für das NES, weil es stellenweise fast so was wie ein Ego-Shooter ist (sogar mit 8-Bit-Blut!), *Burai Fighter Deluxe* für den Ur-Game-Boy, weil es das erste Shoot 'em Up war, das ich durchgespielt habe und natürlich *The Legend of Zelda: Ocarina of Time,* weil es immer noch der beste Teil der Serie ist.

Welche Wii- oder DS-Neuauflage wünschst du dir?
Mit *Chrono Trigger DS* geht schon mal ein Traum in Erfüllung – jetzt fehlt eigentlich nur noch *Secret of Mana DS* mit Nintendo WFC. Obwohl *Snatcher DS* oder *Policenauts DS* wären auch eine tolle Sache.

Mit welchem Video- oder Automaten-Game begann deine Leidenschaft für Videospiele?
Das war *Penguin Adventure* für den MSX-Heimcomputer. Gott war das toll – eventuell sollte ich es nach 20 Jahren noch einmal durchspielen. Nach d em neuen *Metal Gear*-Teil das beste Kojima-Spiel.

Welches Multiplayer-Game spielst du am liebsten?
Jump! Ultimate Stars – mit Anime-Charakteren Leute rund um dem Globus verkloppen – was will man mehr. Blöd nur, dass die Serie wohl nie nach Deutschland kommen wird.

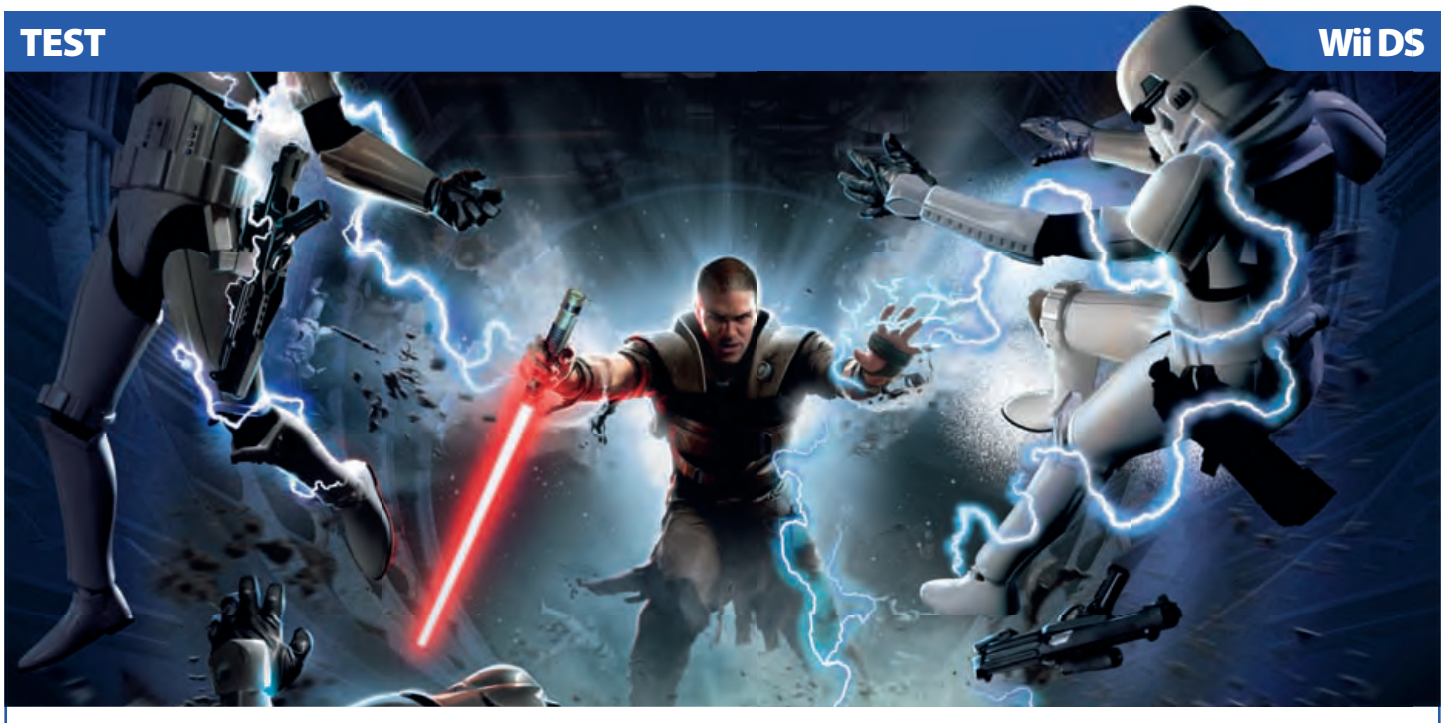
Was möchtest du unseren Lesern mitteilen?
Wascht euch immer brav hinter den Ohren, Musik ohne Gitarren ist keine Musik, in der Nacht sind alle Igel blau und *Final Fantasy XIII* kommt nicht für die Wii.

JUMP! ULTIMATE STARS Der aktuelle Lieblingszock von Sebastian Weidenbeck

AUSGABE 11/08 AB 01.10.2008 AM KIOSK

Abonnenten erhalten das Heft üblicherweise 1 bis 2 Tage früher.

TEST **Wii DS**



STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED

Im Kino haben die Klonkrieger bereits angegriffen, jetzt stehen Wii und DS unter Beschuss: Wir liefern euch neue Infos zu *Clone Wars* und ballern uns in *The Force Unleashed* durch die *Star Wars*-Saga. Lichtschwert aufladen und anschnallen!

IMPORT-TEST **DS**

POKÉMON PLATIN-EDITION

Alles noch besser? Welche neuen Pokémon gibt es? Wir haben die japanische Version gespielt!

TEST **DS**

SONIC CHRONICLES

Konkurrenz für *Final Fantasy* & Co? Wir verraten, wie sich Segas RPG für den DS behauptet!

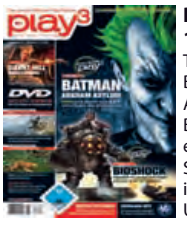
RETRO

RETRO-HELDEN HAUTNAH

Auch in der nächsten Ausgabe fühlen wir einem Retro-Helden auf den Zahn. Diesmal: Mario

LESEFUTTER FÜR KONSOLENFANS

Wii Player 07-09/08
Top-Themen: Kochkurs – Was wollen wir heute kochen?, Die Chroniken von Narnia: Prinz Kaspian von Narnia, Guitar Hero On Tour, Spiele für Senioren u. v. m.



Play³ 10/08
Top-Themen: Batman: Arkham Asylum enthüllt, Bioshock für die PS3 exklusiv gespielt, Silent Hill Homecoming, Tomb Raider Underworld u. v. m.

X3 09/08
Top-Themen: Saints Row 2, Rock Band 2, Guitar Hero World Tour, Gears of War 2, Resident Evil 5, Final Fantasy XIII, Fable 2, Sonic Unleashed u. v. m.

Games Aktuell 09/08
Top-Themen: Need for Speed Undercover, FIFA 09, Pro Evolution Soccer 2009, Resident Evil 5, Fallout 3, Final Fantasy XIII, Rage u. v. m.

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen und Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen kurzfristig ändern.

games AND MORE

Ab Oktober für

nur 1,– EURO

am Kiosk erhältlich!

Ferrari
Official Licensed Product

„Lässt die Konkurrenz weit hinter sich“
Official Playstation Magazine

Ferrari Challenge

Trofeo Pirelli

www.fc.system3.com

- 100% Realismus dank original Fahrphysik
- Über 50 original Ferrari Modelle aus allen Epochen
- In Zusammenarbeit mit Ferrari und Bruno Senna entwickelt
- Alle original Strecken inkl. der Ferrari Teststrecke in Maranello

THE OFFICIAL GAME FROM SYSTEM·3 Wii PLAYSTATION 3 PlayStation 2 NINTENDO DS

Produced under license of Ferrari Spa. FERRARI, the PRANCING HORSE device, all associated logos and distinctive designs are trademarks of Ferrari Spa. The body designs of the Ferrari cars are property under design, trademark and trade dress regulations.

Ferrari Challenge - Trofeo Pirelli - The Official Game © 2008 System 3 Software Ltd. All Rights Reserved. Published and Distributed by System 3 Software Ltd. NINTENDO DS, Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. "PS", "PlayStation" and "PLAYSTATION 3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved